3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.124

卷首特报

塞尔达传说 大地的汽笛

发售前10页大篇幅报道

特快专递

杰克与达斯特 迷失边境

周末神秘特工队 第五日之兽

刺客信条 血族

光环收录
口袋特企
《山脊赛车2》
漂移达人！
家单手挑战视频

攻略透解

神眷之力

小小大星球

露娜 银色之星的和声

洛克人EXE 流星行动

研究中心

召唤之夜X 泪之王冠

Persona3 携带版

专题企划

天地自由任我行
——闲聊游戏里的交通工具



本辑赠品
掌机王对战卡片 补充包井
一次性附送10张卡片

电子音像出版社

Wii专辑 Vol.3

全彩大16开224页典藏资料集+实用工具光盘

献给所有的Wii玩家！

主机导航
- 2009年Wii主机全面购机指南
- 玩转Wii改机，“免费”游戏任你玩
- Wii系统变砖的防范与修复

重磅特稿
- 巨作的足迹——2009年Wii大作秘话

攻略透析

新超级马里奥兄弟Wii——全关卡超详解析
怪物猎人3tri——狩猎至尊宝典
SD高达G世纪 战争——G世纪战争全方位解读
国王物语
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者
胧村正
……

实用软件光盘

Wii游戏壁纸
精彩Wiiware游戏
实用工具软件



12月6日全国上市

爱图e族 VOL.12

大16开64P精品专辑+DVD-ROM+赠品

“东方project”的大名在ACG界可谓无人不知无人不晓，本期卷首画廊就为喜欢“东方”的人物但又被复杂繁琐的设定搞得头大的你献上一份详细的角色花名册。漫人馆将回顾暴力美学代言人梅津泰臣、“Q-X”御用画师亚方逸树、实力派萌系大师西E田等4位画师的创作轨迹，将其最具代表性的画稿呈现于读者面前。喜欢《炼金术士》这一游戏系列的玩家可要留意了，游人居栏目将收录该系列由5位画师所精心打造的海量彩稿，让人畅游在那浪漫多彩的“炼金世界”。

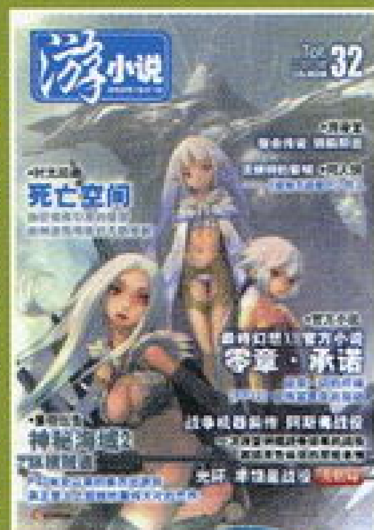




12月上旬全国上市

游小说 第32辑

《最终幻想XIII官方小说 零章·承诺》，这是一切的开端，《FF XIII》宏伟篇章自此启动；《战争机器官方小说前传 阿斯弗战役》，一次改变钟摆战争结果的战役，一场攸关人类存亡的战争《神秘海域2 纵横贼道》，PS3有史以来的最杰出游戏，真正意义上超越好莱坞大片的杰作，六万字剧情小说，一期完结！《死亡空间》经典剧情小说，由狂信而引发的噩梦，由神迹而导致的无数惨剧；《光环官方小说 丰饶星战役》大结局。





已上市，各地报刊亭销售中

PSP·e族 12B Vol.41

新作e展
战场的女武神2 高卢王立士官学校
苍翼默示录 携带版

攻略e族
露娜 银色之星的和声
神眷之力
小小大星球
刺客信条 血族

中文e推
兰岛物语 少女的约定
洛克人 反乱猎人X



PSP-3000抽奖活动继续 大奖等你拿（本活动由PEGA、中天电子联合赞助）



已上市，各地报刊亭销售中

本辑特别关注

攻略透解

系统解析
男女主角路线剧情攻略
全神器能力介绍
全称号获得方法

P76

PSP 神眷之力

攻略透解

全泡泡收集线路
重要机关解析

梦想家的乐园

小小大星球

P98

不朽的经典名作再临

攻略透解

完整剧情攻略
重拾昔日感动

P65

PSP 露娜 银色之星的和声

专题企划

出门又堵车了？单车又掉链子了？如果在游戏里出行，会不会有这么多不便呢？让我们来聊聊游戏里的交通工具。

天地自由任我行
——闲聊游戏里的交通工具

P51

卷首语

都说经济开始复苏，不过这两天迪拜传来的消息又给所有人头上泼了一盆冰冷的水，让世界股市都跟着抖了几抖。不过娱乐方面却似乎不受影响，《现代战争2》英美首日销售额达到1.86亿英镑，超过了有史以来任何一部电影的首周票房；而暴雪公司前段时间还顶着风头招收员工，据称盈利形式一片大好。这其中道理不难明白：大家都没大钱出去玩，只能窝在家里花点小钱玩玩游戏娱乐。不知道在国内有多少朋友也是这样的情况呢？

言先知

掌机王SP VOL.124



本辑赠品

掌机王对战卡片 补充包#1



封面画师：变色猪　　美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年12月第一版
印　　次：2009年12月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年12月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-270-2

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

期待的新作终于登场
汽笛引导的新冒险！



在今年6月的E3展上，任天堂首次公布了NDS版“《塞尔达传说》系列”的最新作——《塞尔达传说 灵魂轨道》的消息，并发布了游戏的实际视频，令众多的塞尔达饭振奋不已，现在，游戏终于有了进一步的情报公布，我们终于可以来好好地了解一下这款备受期待的大作了。

这次的新情报来自于日本方面，日版名称以及发售日也得到公布，日版的名称为《塞尔达传说 大地的汽笛》，副标题与之前公布的美版略有差别，定于12月23日发售，相比于美版和欧版都要晚一段时间，美版发售日为12月7日，欧版为12月11日，距离现在已经很近，所以大家很快就可以玩到美版或欧版了。好了，下面还是来具体看看新作的情报吧。

Introduction 卷首特报 Specially Report

THE LEGEND OF ZELDA®

だいちのきてき

ゼルダの伝説 大地の汽笛

期待度 S

文 LIKY&胧月 美编 澄香

NINTENDO DS

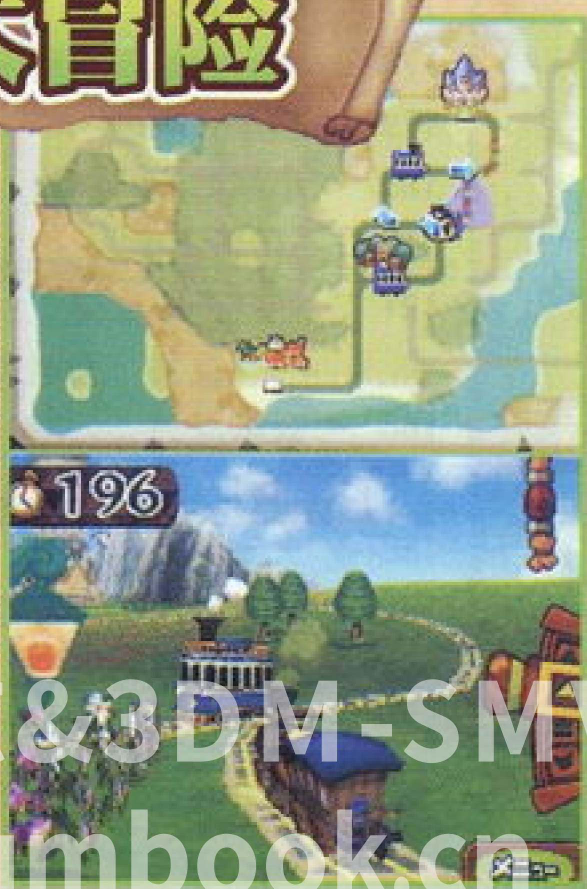
塞尔达传说 大地的汽笛
ゼルダの伝説 大地の汽笛

Nintendo	A·RPG	预定2009年12月23日发售	日版
1～4人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

以“火车”为主题的大冒险



这次新作的最大主题就是“火车”，游戏的舞台是在一个以“神之塔”为中心、遍布着铁轨与各种建筑的广阔大陆上，林克将乘坐火车在这个大陆上展开冒险。相对于前作《幻影沙漏》以“大海”和“船”为主题，本次的“陆地”与“火车”似乎正好与之对应起来，而本作中驾驶火车的过程与前作驾驶海船也有颇多相似之处，比如行驶时会有敌人出现，我们可以利用火车上的大炮来攻击敌人。



▶上屏幕显示大地图画面，从一个地点前往另一个地点时，就要利用火车来进行移动，下屏幕会显示实际行驶画面。

为成为火车驾驶员的林克

林克

主人公林克是一个在莫尤利村生活的平凡少年，最大的梦想是成为一名合格的火车驾驶员，但就在林克即将获得正式驾驶员身分的那一天，命运的车轮开始了转动，他的人生由此发生了改变。



在莫尤利村生活的少年，在穿上这身装备前，他只是一个平凡少年，不过当他拿起剑和盾，换上绿色的衣帽，他的勇气和智慧都将显现。



▲林克与爷爷尼克在莫尤利村过着平静的生活。



◀村里的同伴听说林克即将成为正式驾驶员也异常兴奋。



▲林克登上火车，即将前往海拉尔城接受任命仪式。

尼克 林克的爷爷



与林克一起生活的老爷爷，喜欢自制连环画来给林克讲故事，似乎有着辉煌的过去。



▶墙上画中的人物似乎是他年轻时候的样子。

与公主一同冒险

塞尔达公主是系列一贯的女主角，在以往的作品中，她每次都会深陷危难中，然后等着林克去救助，虽然本作也逃不开这个大主题，但是本作最特别的一点就是，塞尔达公主有可能成为林克的同伴，与他一起冒险哦，这可是系列首次出现的设定，不知道塞尔达公主会有什么特别的招式呢？

塞尔达公主



▲公主将有可能成为林克的同伴一起冒险。



▶在迷宫公主能帮上什么忙呢？



◀在海拉尔城中，林克见到了塞尔达公主，并为她的美貌所惊叹。

居住在海拉尔城里的公主，全身都充满着王族的高雅气质，最近因为大臣不让其外出而郁郁寡欢，她似乎打算偷偷地……

开发者访谈



岩本大贵
情报开发本部



青沼英二
情报开发本部



岩田聪
任天堂社长

已到尽头的前作



岩田： 那么请各位先自我介绍。

青沼： 我是情报开发本部的青沼。和前作《梦幻沙漏》一样，本次《塞尔达传说 大地的汽笛》依旧由鄙人担任出品人。

岩本： 我是同一个部门的岩本，与前作一样担任本次的导演。

岩田： 青沼先生同时涉足Wii与NDS两个版本的《塞尔达》新作开发，在工作分工上有没有不同之处？

青沼： Wii版我要进入现场，在导演的视线下亲自参与很多实际工作，NDS版则专注于出品人职责。说起来，出品前作《梦幻沙漏》时我也正好在参与Wii版《黄昏公主》的制作，因此没能在一开始就关注到游戏的细节。《黄昏公主》的项目完毕后，

林克的老师 斯罗克尼

斯罗克尼是一名优秀的火车驾驶员，也是林克的老师，住在莫尤利村，曾是王城的兵士，与塞尔达公主相识。

▲作为老师必然是严格的，看斯罗克尼一脸严肃的样子。

我前往了NDS版的制作现场，发现开发进度已经进行了不少，也正好能让我大展拳脚。

岩田：暂离一线反而能发现NDS版的新鲜之处，认为自己只要在这个细节上微调一下，游戏的素质立刻能上升一个台阶。

青沼：是这样的。需要致歉的是，当时我请求延期3个月发售前作。在那段时间内，我对作品插了不少手，最后的效果达到了我的预期目标。

岩田：是的，前作在临近杀青时素质提高了不少，这我也听说了。

青沼：和上回一样，这次的导演仍是岩本先生，《梦幻沙漏》时的大约一半制作人员都在，所以我也比较放心地把现场交给他们。大约在杀青前的两个月左右……

岩本：应该是三个月左右。

青沼：那么还是在跟前作差不多的时间点切入的了。进入现场后，我的提案都得到了预想以上的响应甚至超越，我在此基础上大概玩了10次游戏，做了一些类似平衡性的最终调整工作。

岩田：出品人说"得到了预想以上的响应甚至超越"，岩本先生作为导演是如何开始本次工程的呢？

岩本：前作已经塞满了各式各样的东西，我个人甚至觉得已经把NDS上能实现的《塞尔达》做到头了。但青沼先生却说，"应该还有不少可以做的东西吧？"

岩田：明明已经有"江郎才尽"的感觉了吧。（笑）

青沼：要说江郎才尽的感觉其实我也有，能够想到的东西都在前作实现了。

岩田：既然如此，为什么还要在NDS上再开发一款《塞尔达》呢？

青沼：其实这跟从《时之笛》到《姆祖拉的假面》的过程蛮相似的。

岩田：啊，N64时代的状况。

青沼：的确相似之处颇多，不过说来话长啊。

岩田：没关系，这也是凡谈到《塞尔达》就不能不接触的部分。

青沼：在N64时代，《时之笛》作为第一款3D《塞尔达》登场。我当时作为导演，也担任了一部分迷宫设计工作。

岩田：原以为青沼先生从《时之笛》开始就把握着《塞尔达》的全貌，仔细想想看，完全不是这么回事呢。

青沼：完全不是。那是我碌碌无为的时代。（笑）

岩田：啊哈哈。（笑）

青沼：不过也感谢公司让我放手去做，做完《时之笛》后我就觉得自己的积累被掏空了。

岩田：《时之笛》面世时，外界都评价其水准出类拔萃，想必也肯定是倾注了制作人的心血的。

青沼：是的，我从中也获得了极大的满足感。（笑）我想宫本茂

故事就这样平静地拉开了序幕

一直在莫尤利村过着平静生活的见习火车驾驶员林克，终于迎来了自己成为正式驾驶员的日子，这一天他将前往海拉尔城中接受庄严的任命仪式，这也是他所一直盼望的一天。

◀林克在村中与斯罗克尼老师告别。

▼驾驶着火车前往海拉尔城。

作为海拉尔王国的大臣，基玛罗基有着巨大的权利，他甚至能够限制塞尔达公主的自由，他到底有着什么不可告人的目的呢？

王国的大臣 基玛罗基

▲基玛罗基禁止塞尔达公主去往任何地方，似乎有特别的目的。

海拉尔城下町

在繁华的海拉尔城下町，林克异常兴奋地见识着这里的新鲜事物，这些都是自己小村所没有的。

▶这个是养鸡专业户，母鸡向来都是系列不可缺少的要素了。

▲村民向林克热情地介绍着海拉尔城下町。

任命仪式

虽然在城外被士兵盘问拦阻，但林克最后还是想办法进入到城内，并见到了美丽的塞尔达公主，公主亲自为他举行了任命仪式，自此，林克正式成为了一名合格的火车驾驶员。

▲在城门口被士兵阻挡。

◀林克还是想办法进入到了城内。

▶塞尔达公主宣布林克正式成为一名合格的火车驾驶员。

先生虽然也在游戏中倾其所有，但那时他应该就确立了更高的目标。

岩田： 对，宫本茂先生制作游戏真是贪婪啊。（笑）

青沼： 也就是说，难得我们做好了《时之笛》的建模，只要变化一下环境，不也能做出玩法新颖的连续剧一样的新作了吗？

岩田： 然后就制作了《姆祖拉的假面》对吧？

青沼： 也不是，没有那么急，这其实另有隐情。最初的想法是制作一款“《里 塞尔达》”。

岩田： 《里 塞尔达》以64DD开发，最后收录为《风之杖》的限定预约特典了。

青沼： 虽然《里 塞尔达》是由其他制作人员完成的，担任迷宫设计的我却没有多少进步，我觉得那不算一款全新的塞尔达。可

公主的出逃计划

就在举行仪式的过程中，公主偷偷地塞给林克一个纸条，原来她想要乘坐林克的火车前往神之塔，为了避开基玛罗基和士兵的监视，这必须是一个秘密的出逃计划，林克答应了下来。

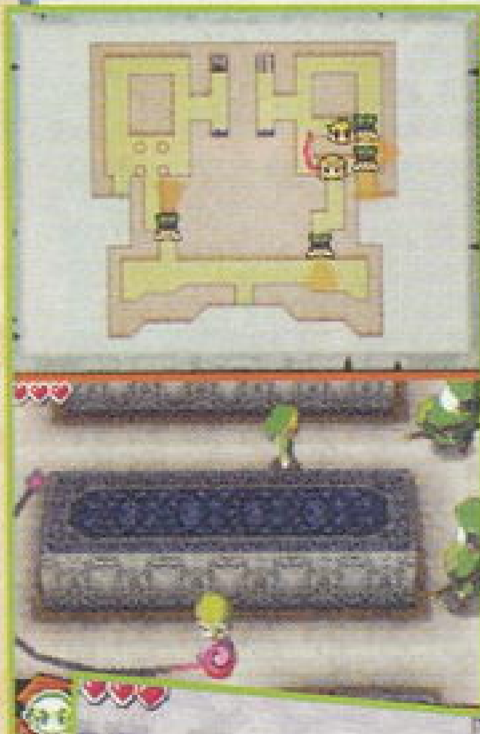


◀公主觉察到最近大陆上的轨道越来越少，感觉是一个不详的预兆。

お願いです
今は何も言わないで…

▲公主满脸诡秘的表情，要林克保守出逃的秘密。

逃离王城之旅



出逃计划顺利实施，林克与公主首先要避开士兵的巡逻，逃离海拉尔城，而两人首次的共同冒险由这里开始了。通常情况下，公主会跟随在林克身后行动，不过，如果用触控笔画一条行动路线的话，公主就会按照指示来移动。玩家要给公主设置合适的路线，避免她被士兵发现。



▲点击左下角的图标可以用来切换林克和公主的视点。

▲林克与士兵谈话来吸引士兵视线，让公主从后面悄悄溜过。

等待两人的是重大的危机

顺利逃离王城的两人，向着神之塔前进，然而前途却迷雾丛丛，黑色的暗云开始笼罩，未知的威胁正向着他们靠拢，究竟会有怎样的命运等待着他们呢？我们的故事由此才刚刚开始……



▲火车轨道消失，前行的旅途受阻。



▶惊慌失措的塞尔达公主似乎受到了威胁。

是，当上面交代要制作一款《塞尔达》时，我当然不能回答“不想做”，对吧？于是作为交换条件，我和宫本先生约定，“如果一年内我能做新的《塞尔达》时，就算不是《里》”也可以。

岩田：居然是这样！《姆祖拉的假面》原来是一款“以牙还牙”的游戏啊。（笑）

青沼：当时是这么约定的，不过《时之笛》可耗费了三年时间呢。

岩田：没错。

青沼：要在一年内制作续作……开始完全找不到方向，时间一天天推移，宫本先生和另外一位小泉欢晃先生提出了“3日系统”。借由这个点子，终于能在一年内找到预计出新作的样子了。

岩田：实际上那个时候，我就感觉到“精悍耐玩是未来游戏的一种姿态”了。《姆祖拉的假面》对于任天堂来说可谓是分水岭式的战略商品，不过我还是刚得知这是在“以牙还牙”的因缘中制作出来的。（笑）

青沼：对。（笑）不过刚开始出现了许多试玩错误，最终采用“3日系统”后，不在3天内通关世界就会毁灭。

岩田：作为游戏来说紧张感十足呢。

青沼：那么，为了不让世界灭亡，玩家必须记住“这里有这个东西，那里有那个东西”，这也跟《大地的汽笛》有颇多联系。

岩本：乘坐火车移动时，如果记住沿途都有什么东西的话，今后会派上大用场。

青沼：这次因为是NDS，作笔记很方便。

岩田：呕心沥血的点子在历经十年后仍能大放异彩，不得不说是一种奇妙的缘呢。（笑）

青沼：对。（笑）

全触控式的流畅操作

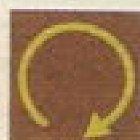
在前作《幻影沙漏》中，玩家只需要使用触控笔就可以完成丰富多彩的操作，而本作完全继承了这一操作模式，并且还有所强化，玩家会有更加流畅的操作体验。

只要面对敌人连续划动触控笔，林克就会挥剑攻击敌人。





在林克身体周围划动一个圆圈，林克便可使出威力强大的回旋斩。





点击坛子，林克便可将坛子举过头顶。



举坛子

抓住石块后，只要点击向左或向右的图标便可拖动石块。



拖动石块

预约特典

特制羽毛触控笔

这是早期购入者才会有的特制透明羽毛触控笔，除精美的外形让玩家赏心悦目外，实际使用同样非常舒适，收纳触控笔的盒子也别具一格，采用卢比的造型。喜爱的玩家可要留心了，尽早购入才有机会获得这个哦。



采用卢比造型的收纳盒

泰特拉未登场的理由

岩田： 如同《时之笛》衍生出《姆祖拉的假面》那般，这次《大地的汽笛》也是由《梦幻沙漏》衍生而出的呢。

青沼： 宫本先生在制作《梦幻沙漏》的时候说过的那句“还能做下去吧”，给了我动力啊。

岩田： 就跟当学生的时候想过的“好过分啊”那样的事情，再原原本本地做给现在的学生看呢（笑）。

青沼： 没错啊（笑）。仔细想想真是不可原谅啊。不过，《姆祖拉的假面》确实也办到了呢。所以说“你们也能办得到的！”，甚至还加上了“因为有前作的样本所以进度可以加快点呢”这样的要求。

岩本： 是有说过啊（笑）。

岩田： “《姆祖拉的假面》既然在1年内就完成了，这次也在短时间内完成吧”，岩本先生有被出品人这样强烈要求过吗。

岩本： 没说到那个程度啊（笑）。

青沼： 没那样说过啊（笑）。结果这次的开发时间长达2年呢。

岩本： 竟然用了2年啊（笑）。

青沼： 这次登场人物当中，塞尔达公主特别地受瞩目啊。

岩田： 前作登场的是泰特拉呢。

青沼： 这次没有登场呢。听取故事的大致设定时问道“诶，为什么没有泰特拉啊？”，结果被回答说“因为我不喜欢泰特拉啊”。

一同： （爆笑）



林克的新道具

每次的系列新作都少不了有全新的道具登场，新道具也会带来全新的解谜方式，本作登场的新道具不仅有着特别用途，还会充分利用NDS的独特机能哦。

NEW 灵魂之笛



▲下屏拖动笛子然后对着麦克风吹气。

利用麦克风来演奏

灵魂之笛的演奏需要玩家利用麦克风来完成，在下屏拖动笛子，将不同的音孔拖动到麦克风的位置再吹气，便可吹出不同的音色，在游戏中需要利用灵魂之笛来解谜的地方会有很多哦。

这是一件神秘的乐器，有6个不同颜色的音孔，传说它能够揭示这个大陆上的古老秘密。



NEW 旋风轮



旋风轮可产生强劲的旋风，不仅可以吹散迷雾或毒气，还可吹倒敌人，是解谜的重要道具。

对着麦克风吹气

旋风轮的使用同样需要用到麦克风，玩家首先要在下屏确定刮风方向，然后对着麦克风吹一口气，强烈的气旋便可产生。



▲毒雾覆盖的区域中隐藏着什么？



▲利用旋风轮来吹散毒雾吧。



▲原来里面隐藏着一个宝箱。

青沼：然后就一直围绕着“什么叫不喜欢啊！”“你这样说我很难办的……”这样的问答叽叽呱呱个不停（笑）。

岩本：（笑）不过，与其说是不喜欢，不如说是有自己更喜欢的角色吧。一开始还没决定辅助角色的时候，与开发组交换了很多意见呢。既然反正都要一起进行冒险的话，果然还是可爱的女孩子比较好吧。但是每次都是泰特拉又有点那啥，也有人提议“要不弄个新角色怎样？”。不过，明明是《塞尔达传说》，把塞尔达公主丢在一边却带着毫无关联的其他公主冒险也不会很有趣。最终还是请愿“就请决定为塞尔达公主吧”。

岩田：那么青沼先生是怎么回答的？

岩本：嗯……“随便你啦”。

青沼：诶，我才没有那么说啊！

一同：（爆笑）

岩田：果然还是以牙还牙啊。

青沼：我记得是用温柔的语气说“试试看”的吧？

岩本：是那样吗？

青沼：别这样啊（笑）。

列车独有的游玩方式

岩田：这次是列车吗。

青沼：终于问到了啊（笑）。

岩本：就知道会问这个的（笑）。

岩田：有谁很喜欢列车吗？我在迷上电视游戏之前可是铁道粉丝呢，开发组里也有铁道粉丝吗？

岩本：一开始没有呢。

岩田：一开始？

岩本：在研究列车的途中也出现了对铁道产生兴趣的开发人员呢。

青沼：不过一开始是没有的呢。一开始，我提议说“这次不要用船而改成在陆地上行动的《塞尔达》吧。”

岩田：船是禁止的呢。

青沼：船是禁止的啊（笑）。想到在渐渐开阔的新土地上展开各种各样的冒险真是令人心痒难搔呢。不过想到“船以外的移动手段该怎么办”的时候，我想到了一本图书。

岩田：图书？

青沼：今天也把这本图书带来了……

岩田：名叫《沿着轨道》的图书啊。



青沼：我的儿子很喜欢这本书啊。四五岁那阵子每晚睡前都要听这个故事呢。在这本书里面，孩子们架设着轨道，翻山越岭，守护动物，最后来到了车站，一起乘坐列车回去。故事本身很单纯，但是孩子们架设轨道的那种开拓心，似乎与《塞尔达》有关联呢。

岩田：原来如此。

青沼：不过，一开始想得太乐观了。说了“能自己造路线一定很有意思”。实际上，这是非常麻烦的事。图书上单单几页就结束了，但在游戏中可就不是这样。随便地提出这样的要求真是非常的欠考虑啊。

岩本：也不是啊。我们听到青沼先生这样说也觉得自由设计路线自由地行驶也是很有意思的。

岩田：一开始开发组的大家都觉得造铁路是很有意思的呢。

岩本：没错。不过，自由的设计路线同时也意味着会有“到底该把路线造在哪里？”这样的烦恼。而且在剧情的安排上，不管怎样也有当时绝对不能去的地方。在这方面检讨了各种各样的游玩方式，差不多持续了1年。

岩田：1年？开发时间一共是两年……

岩本：一半的时间都花在上面了啊。然后青沼先生有一天说“还是放弃自由的设计路线吧”。

岩田：大家的反应如何？

岩本：这个嘛……

岩田：有点掀翻了一张小桌子的感觉吧？

岩本：才不小呢。我估计是张大桌子（笑）。

岩田：毕竟是一年来的努力被颠覆了呢。这个问题最后怎么解决的呢？

青沼：这个世界的路线一开始是存在的，却因为种种原因被抹消了，要逐渐将其复原这样的游戏方式。

岩本：也就是说，由林克来将被某人抹消掉的路线慢慢取回来。

青沼：而且也有了新的游戏方式呢。在线路上行驶的时候，要是前方有什么过来了。

岩田：当然要避开吧。

青沼：没错。但是线路全部是单线的。因此也有非撞上不可的情况呢。然后行驶过来的列车中也有绝对无法胜过的情况，这个时候就可以先倒退，在铁路有分歧的地方改变前进路线，等对方的列车先驶过去后再前进。

岩本：对方的列车从哪里过来是能在地图上确认的。

青沼：这也是只有列车才能做到的游玩方式呢。

改造自己的列车 



青沼：这次也能通过“邂逅通信”来获得列车的零件。

岩本：前作能通过交换道具来获得自己想要的船的零件呢。

青沼：不过，这次有点不一样。收集到的是“宝物”。要集齐一定数量的某种类“宝物”才能交换列车的零件。而且大家相互间能取得的宝物种类是不一样的。

岩本：宝物的种类是根据玩家随机分配的呢。活用“邂逅通信”能更有效率地集齐宝物。

青沼：没错。这次的列车是分为本体、炮台、客车与货车4个部分，各个部分都能进行改造。能造出很厉害的东西呢。

岩本：那个真的很厉害呢（笑）。

青沼：真的会吓一跳。甚至能造出“这个不是列车吧！”之类的东西来（笑）。

解谜成功的效果音响起之时 

青沼：说起来从岩田先生看来《塞尔达》感觉是怎样一种东西呢？

岩田：对我来说最有《塞尔达》感觉的地方就是游戏的时候明明一直在烦恼着“这个谜题真的能解开吗？”，然后终于解开的时候，熟悉的效果音响起的瞬间（笑）。听到这个声音，明明之前那么辛苦，却立刻又想解下一个谜题了。

青沼：这个，大概制作方也是一样的吧。

岩本：啊，一样的呢。

岩田：原来如此啊（笑）。开发

途中辛辛苦苦地烦恼着，最终找到不足之处时，脑海中一定也响起了这个声音呢。

青沼：的确响起了啊（笑）。

岩本：响起了呢（笑）。

青沼：当真是千辛万苦绞尽脑汁才凑出的一个结论，结果竟然意外地合拍的时候，大家的脑海中……

岩田：响起了那个声音（笑）。

一同：（笑）

岩田：一定会是残留在游戏史上的名效果音呢。

青沼：一直回响在耳边啊。其实一直有微微的调整过声音的变化，不过始终不能完全修改呢，那样做了一定会变成完全不同的声音的。

岩田：要是改动了我会很困扰的（笑）。

青沼：果然还是不能改动呢。就跟老铺子流传下来的秘传配方一样（笑）。

岩本：大家都保护着这个传统呢。从来没有人说过要改动这个效果音，果然大家都知道这是“塞尔达”的代表感觉。

岩田：说起来制作《塞尔达》的行为本身也如同《塞尔达》的解谜一样有趣呢。

青沼：正想着这话由自己说出来会不会有问题哪（笑）。

岩本：脑海中响起那个声音了吧？

青沼：是啊（笑）。

全新的解谜



青沼：这次《大地的汽笛》，开发组的大家完美地保持了传统，并融入了自己的“塞尔达”的感觉，制作了全新的游戏方式。

岩本：辅助角色的解谜也是这样呢。

青沼：辅助角色的解谜是由跟岩本导演一样原本是程序员的策划员构思的，那个策划构思的解谜总是让人有不同的感觉呢。

岩田：情报开发本部里，宫本先生、手塚和先生和青沼先生等等原本是设计系出身的人兼任策划是比较常见的，编程系的人担当策划的情况比较少呢，正因为如此所以与以往的解谜感觉不同吗？

青沼：就是那样，很明显的感觉不同，也实际地去尝试了一下，“啊啊是这样啊！这个我完全没想到过啊！”这样的感觉已经有过很多次了，也有过无论如何也解不开的时候，因为是开发途中所以就想到“这个是BUG吧”，然后拿去问策划“这个是解不开的吧？”，结果被很平静地告知“能解开哦”（笑）。

岩田：那可真是相当的郁闷哪。

青沼：所以说，到了后半段就几乎变成了与那个策划之间的头脑对决之类的样子（笑），“这个我一定要解开给你看！”之类的也说过了呢。

岩田：这不是正中下怀嘛（笑）。

青沼：不同人的头脑果然还是不一样的呢，我原本是文系的人，也许对这个方面特别敏感也说不定，所以这次可以期待一下以往没有过的谜题了。

岩田：就是说这次加入了理系的解谜？

青沼：没错（笑）。

羽毛笔型原创透明触控笔



岩田：青沼先生给日本的顾客带来了好消息呢。

青沼：是的。“羽毛笔型原创透明触控笔”加入早期购入特典了。

岩田：是怎样的一个契机呢。

青沼：实际上在前作《梦幻沙漏》的时候，用触控笔操作时总感觉手很碍事，想找个点子解决下。然后想到将长度拉长，再将笔本身透明化就不会碍事了。于是带着自己设计的羽毛笔的草案去到了公司里的机构设计组。本来我只是准备去商量下“制作一下这个怎么样”，没想到立刻就有试作品了。而且还是在3天以内！

岩田：因为导入了3D印刷机，公司里制作立体类的试作品变得非常快呢。

青沼：突然之间被问到“是这个样子吧？”然后看到试作品的瞬间，“就是这个！我想要的就是这个！”想也没想就叫出来了（笑）。

岩田：（笑）

青沼：我在高兴之余，忍不住在出品人会议上向大家展示了。然后被宫本先生大声呵斥“你以为造这个东西到底要花多少钱！”……

岩田：的确材料和维持费等等挺贵的呢（笑）。看到完全没考虑到这些，一个劲高兴的样子，宫本先生当然会怒了。

青沼：是那样的呢。不过好不容易拿到了试作品，着手准备却晚了一些。本来是想将这些透明触控笔全部同捆软件发售的，不过也知道肯定不够的。

岩田：这样的大手笔果然还是需要大量时间准备的呢。

青沼：因此前作就一度放弃了。不过在本作的发售细节上与营业部门交谈的时候，说到“年末发售也许能加上特典”。我立刻就说“可以的话请一定这么做！”

岩田：所以就成了早期购入特典呢。

青沼：完全不用用力就能舒适地操作。因此在年末想要愉快地游玩《塞尔达》的玩家们一定请尽早购入。

岩本：可以的话预约是最好的呢（笑）。



掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：白夜(levelup.cn)

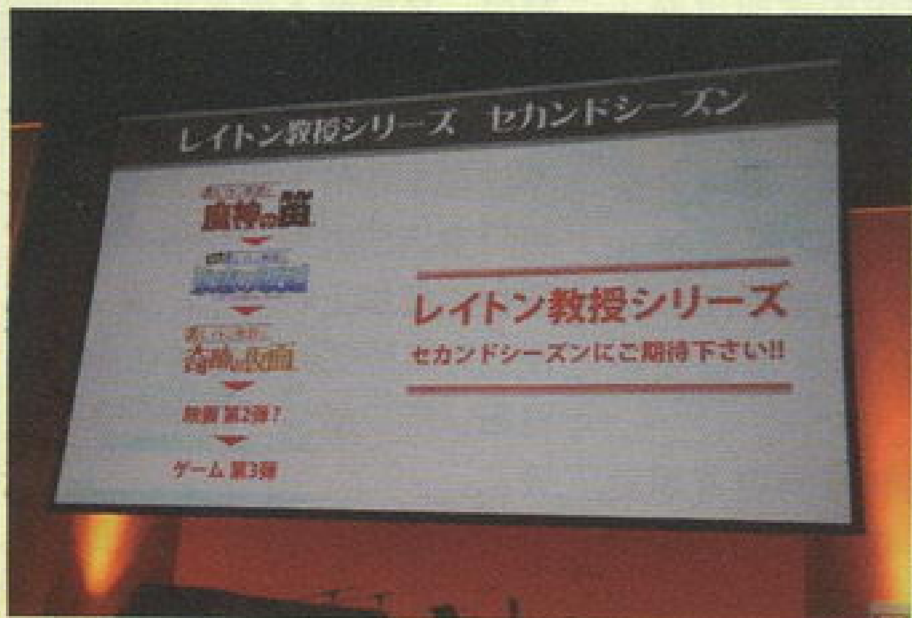
事件 《魔神之笛》完成发表会召开，雷顿教授最新作公布

日前，Level-5公司在日本东京国际论坛举办了NDS平台人气系列游戏的最新作《雷顿教授与魔神之笛》的完成发表会，社长日野晃博，参与系列游戏配音工作的大泉洋、堀北真希等皆出现在会场，此外发表会通过抽选的方式招待了1000名玩家到场，场面非常盛大。

社长日野先生首先表示在玩家的大力支持下，"《雷顿教授》系列"第一个"三部曲"（包括《雷顿教授与不可思议之镇》、《雷顿教授与恶魔之箱》、《雷顿教授与最后的时间旅行》）已经在全球累计出货量达到了790万套以上，而作为新"三部曲"的第一部作品，《雷顿教授与魔神之笛》已经制作完成，并如期于11月26日发售。之后游戏的豪华配音演员阵容登场举办了一系列有关本作的宣传活动，为游戏演唱主题曲的安藤裕子小姐也在现场倾情演唱了游戏的主题曲。

发表会的最后，日野社长再次登台，出人意料地公布了系列新三部曲的第二部作品——《雷顿教授与奇迹的假面（レイトン教授と奇迹の假面）》。日野晃博透露，新作将围绕着一个能够实现持有者任何愿望的奇迹的假面展开，玩家要扮演雷顿教授在凭借假面之力创造的奇迹城市"莫特德鲁"和操纵假面魔力、企图毁灭这条街的暗之道化师进行头脑对决。游戏目前预定于2010年秋发售。







11月12日 伴随着PSP go在全球各地区的上市，索尼方面近日通过专业市场调研公司对消费者展开了关于PSP的新一轮调查。调查中公开了多达14款新颜色的PSP go主机，当然，这些只是候补方案，相信不久后索尼方面会根据玩家的投票在这其中选择数款以正式产品推出。



11月16日 D3 Publisher公司宣布，登陆PSP平台的文字冒险类新作《密室的祭品（密室のサクリファイス）》将于2010年2月4日发售，售价5040日元。这是一款在D3 Publisher旗下著名的廉价游戏系列"《密室脱出》系列"的基础上开发的新密室系列游戏。

11月18日 Konami公布了旗下著名音乐游戏《流行音乐》PSP版的发售日——2010年2月4日，售价则为4800日元。据悉，《流行音乐 携带版》将加入全新的探索“流行大陆”收集唱片的“冒险模式”以及“音乐播放模式”，官方表示游戏中将收录超过80首以上的歌曲，绝对会令玩家满意。

11月18日 NDSi LL已经发售，面对规格的改变，旧型号主机的各种周边设备自然已无法使用，不过这也给一些周边生产厂商带来了新的商机。LOAS公司宣布于11月21日在任天堂的新主机NDSi LL发售当日同时推出专用液晶屏幕保护膜“GAF-008”。这款保护膜最大的优势在于采用PET材质和自吸方式，不仅可以有效地保护NDSi LL的屏幕，还可以反复数次粘贴。

11月19日 日本游戏开发商Cyber Front宣布，将把已经于PS2以及PC平台发售过的《水之旋律2 绯之记忆（水の旋律2～绯の记忆～）》移植到PSP平台，预定2010年2月25日发售，游戏分为两个版本，普通版售价5040日元，限定版7140日元，附赠广播剧CD和特制小画册。

事件 宫本茂：现在的我可能被任天堂拒之门外

看到标题先不要着急，当然，任天堂并不会这么做，这只是任天堂的首席游戏设计师宫本茂大师跟记者们开的一个玩笑罢了。

起因在于在经济危机和游戏业不景气的大环境下依旧可以凭借出色的产品和经营手段盈利的任天堂开始了最新的员工招聘，而这种日本顶级的企业无论是招聘的条件还是招聘的情况当然都颇受媒体的关注。

日前，宫本茂就此问题在接受英国媒体《Edge》的记者采访时表示，现在的任天堂，已经成了那些名牌大学的毕业生们争先恐后希望能挤进的公司，所以每一个职位的竞争都异常激烈。“如今任天堂的许多职位招聘都倾向于从那些名牌的大学或学院里挑选高学历的毕业生。”宫本茂对记者说，“所以我经常跟岩田社长开玩笑说，要是我现在来任天堂应聘，单就学历来看，十有八九会被拒之门外。”

而对于招聘新人才，宫本茂表示一定会自己亲自参与。“我会跟他们交流”，宫本茂说道，“试图从他们身上找出一些与众不同的东西，这些东西是不会写在他们的毕业证书上的。这可以算是我给自己找的一份特别工作吧。”



事件 日本玩家与游戏角色结婚，《深爱》引发社会现象持续高温

能够引发社会现象，足见该游戏的超高人气。这样的游戏除去大家熟知的日本国民级大作“《勇者斗恶龙》系列”之外，今年又多了一款——Konami于NDS上推出的《深爱（Love Plus）》。游戏高打着“国民女朋友”的口号于今年9月份发售后受到了玩家的强烈追捧，有不少玩家已经痴迷到为了游戏不顾真的女朋友以及集体带着NDS出门约会等，在游戏圈内引起了不断的话题……直到日前，本作的影响力依旧没有衰退，相反甚至有愈演愈烈之势。



日前，一个日本玩家在著名的视频网站Niconico上举办了一场“别开生面”的婚礼，因为他的新婚妻子正是游戏《深爱》中的主人公之一姊崎宁宁。有意思的是，该玩家还特意选择在西太平洋中部的偏远小岛“关岛”上举办了这场婚礼，这是因为关岛是全世界少数能够为非本地居民提供合法婚姻注册的国家，不过估计跟游戏人物结婚的人他们这还是第一次遇见。

硬件

《王国之心 梦中诞生》限定版PSP公布

《王国之心 梦中诞生》作为眼下日本方面PSP平台最受关注的大作，Square Enix自然是不会放弃利用限定版多赚一些的机会。日前，他们终于公布了本作的限定主机同捆版——KINGDOM HEARTS Birth by Sleep "KINGDOM HEARTS EDITION"，售价22000日元，与正式版游戏一同于2010年1月9日上市。

游戏的限定版主机为PSP-3000，主机以银色版本为基础，在正面○□△×按键下方印有迪士尼招牌米奇老鼠的标志以及"《王国之心》系列"的皇冠标志。主机背面两侧则以黑、灰、银等各色交互衬托出游戏中的"键刃"、"王国之心"等各种标志，非常漂亮。





软件

秦始皇乱入三国时代，《真·三国无双 联合突袭2》明春发售



Koei日前宣布，将于明年春天推出PSP平台的"《真·三国无双 联合突袭》系列"的第二部作品。

作为2009年2月发售的《真·三国无双 联合突袭》的续作，《真·三国无双 联合突袭2》中玩家将为打到拥有邪恶野心的秦始皇而战。官方透露，新作中除了将继承前作的招牌系统之外，还将追加新角色以及新空中动作，并且还将搭载成长系统等诸多新要素。

11月20日 神游科技中国有限公司今日宣布，将于2009年12月正式推出"神游DS系列"掌上娱乐系统的最新型号——iQue DSi。而实际上这也就是NDSi的国内行货版本，将拥有适合国内玩家使用的中文操作界面，这对于一直处于观望期的玩家来说是出手的机会了。



11月20日 NBGI方面宣布了旗下即将于NDS平台推出的解谜新作《鲁邦三世 史上最大的头脑战（ルパン三世 史上最大の头脑战）》，游戏中玩家将控制鲁邦三世解开各种设置在房间中的机关谜题，非常有趣。此外，原作中诸如次元大介、石川五门等人气角色都会登场。游戏预定于2010年2月4日发售，售价5229日元。



11月20日 游戏开发商Jaleco公布了NDS平台的新作《威兹曼世界（WiZmans World）》。这是一款以处于崩坏边缘的世界为舞台的角色扮演游戏，讲述了失去记忆的年轻魔法师们在与外界断绝联系的城市里冒险的故事。游戏目前预定于2010年2月25日发售，售价5229日元。

11月20日 Koei方面发布消息，著名历史题材战略游戏"《三国志》系列"的NDS平台最新作《三国志DS3》已确定于2010年2月18日发售，售价为5040日元。据悉，NDS版是以2003年发售的PC版《三国志Ⅴ》为基础，并将追加155位武将、新武器以及特殊能力等要素，还将有短时间即可完成游戏的"英雄征途模式"。

11月20日 MMV方面宣布，NDS平台人气游戏"《牧场物语》系列"最新作《牧场物语 双子村（牧场物语 ふたごの村）》将于2010年2月25日正式发售，售价5040日元。在最新作中，玩家可以选择性格迥异的男女主人公在两个拥有完全不同环境的村子内进行自己的牧场经营生活。

11月20日 SCEJ方面再次对PSP的系统固件进行了升级，升级后的系统版本号为6.20。此次升级主要做出的改变是将PSP的附属多媒体服务进行了整合，增加了EXTRA选项，将原本的电视选项加入到了EXTRA中，并在此类别下加入了“漫画”的选项，这也是为了配合他们即将于PSP平台推出的漫画下载业务。

11月22日 在经历了4天的倒计时后，NBGI“那个RPG即将回归”的真实面目也终于显露出来——《数码宝贝物语 遗失的进化（デジモンストーリーズ ロストエボリューション）》，对应平台为NDS，游戏预定将于2010年内发售，目前关于游戏的具体消息官方并没有透露。



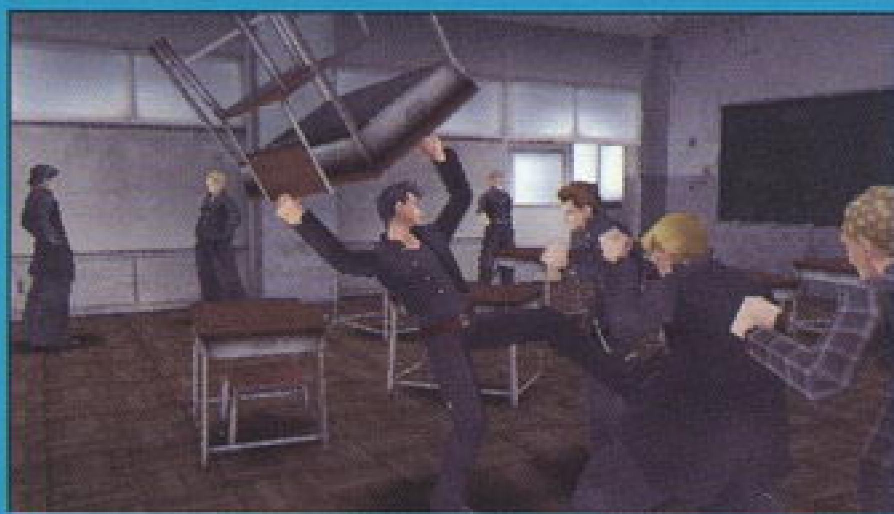
11月24日 日本著名文字冒险类游戏开发商Cyber Front本日宣布，将会在PSP平台发售旗下人气文字冒险游戏《妖精的旋律～献给所有人～（CROSS CANNEL ～To all people～）》，本作是2003年于PC平台推出的《妖精的旋律》的移植作品，PSP版将在原作的基础上收录大量人设画师松龙的新插画。游戏预定于2010年2月25日发售，除去售价5040日元的普通版之外还将发售附赠特别剧集CD、收录角色介绍以及部分攻略资料的小册子的限定版。

11月24日 NBGI本日对外宣布，他们预定于2010年2月25日发售的NDS平台新作《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》将请日本方面著名的声优兼女艺人水树奈奈演唱主题曲，曲名为《UNCHAIN ∞ WORLD》。



11月26日 来自美国的消息，据悉美国纽约州当局目前正计划通过游戏机网络来发布紧急灾害警报消息。该计划是由纽约州首席信息官代理Rico Singleton日前在召开纽约市技术会议中提出的，他表示现在的年轻人大量的时间花费在电子游戏上，看电视、听广播的时间相对较少，因此计划将通过微软、索尼、任天堂三家公司的游戏机网络来及时发布天灾人祸等警报。目前该计划已经进入测试阶段。

11月27日 以男子汉硬派热血和高自由度为卖点的“《喧哗番长》系列”近来凭借最新作于PSP平台的推出可谓赚足了人气，于是日本游戏发行商Spike再接再厉，宣布将于2010年2月25日于PSP平台推出系列的最新作《喧哗番长4 一年战争》，售价5229日元。最新作将以“校园争夺战”为主题，校园内的各个地方都将成为战场，而玩家则要以征服全校300人为目标战斗。



11月27日 1995年时Taito公司于SFC平台发售的角色扮演游戏《四狂神传记Ⅱ》被很多玩家视为经典。日前，Square Enix方面宣布，这部作品的原班人马将再次聚集到一起，打造NDS平台的最新作品《四狂神（エストポリス）》，本次新作相对于原作的最大变化便在于将游戏类型从RPG转变成了A·RPG，全部操作都可以通过触控笔轻松完成。SE表示游戏将于2010年2月25日发售，售价5980日元。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

掌上云计算

每隔几年就会有一些不怕死的厂商妄图进入游戏主机市场，软件商与业界分析家们大多对这些不自量力的门外汉一笑置之。以比尔·盖茨的财力花了10年的时间也没能摆脱争当老二的困境，区区一个小作坊岂能成事？然而今年3月GDC大会中公开的Onlive却博了个满堂彩，这家公司区区数千万美金的风险投资能否成事暂且不提，Onlive的“云计算”概念着实诱人——完全抛弃主机的束缚，这不正是软件商长期以来的梦想么？

比尔·盖茨在退休前抛出了最后一个概念：Live Anywhere，简单地说就是让微软的网络覆盖一切，手机、电脑、游戏机享用同样的网络服务与内容，处于同一个网络世界中。但如何让手机享用与家用机同质的内容？掌上设备的性能永远赶不上端坐在客厅中的游戏机，譬如盖茨提到的赛车游戏，X360与PC可通过网络同场竞速，而手机只能下载些新车资料，或者看看自家车库。Onlive为手机实现家用机级别的画面创造了可能，把云计算引入手机网络可以让手机的游戏画面一步到位迈向次世代。

云计算是时下各IT巨鳄征战的新战场，网络不仅可以提供信息，还可以传输运算力，将运算任务悉数交给服务器端，客户端只须具备基本的流媒体数据解码能力即可。Onlive的概念是在服务器端运行游戏，将画面以压缩过的影像传输给客户端，客户端将游戏操作信息传输给服务器端，形象点说就是把游戏机放在了远方，互联网就是玩家的手柄线和AV线。理论上通过云计算，只要能播放网络视频的手机，就可以玩《现代战争2》那样的游戏，画面和最高配置PC的效果相同，只是解析度差点。家里有PSP又有PS3的玩家对此一定不会陌生，这种概念与PSP的“远程游戏”相似，游戏在PS3上运行，将画面通过网络传输给PSP，PSP通过网络对PS3上运行的游戏即时操作。而Onlive的好处是玩家可以省去购买高性能游戏机的开销，而且有更丰富的游戏可选；对开发商的好处也很明显，可以省去游戏生产、包装、运输费，不用把钱塞到零售商的腰包里，还可以一劳永逸地消灭盗版。

网络条件是挡在Onlive面前最大的障碍，游戏的云计算对带宽与网络的稳定性要求太高，即使传输给手机的画面只须320×240的解析度，要保证流畅的游戏体验至少也要1Mbps的带宽，3G网络理论上可以满足要求，不过还存在手机信号稳定性的问题。游戏与网络视频不同，轻微的网络延迟都可能成为致命伤。收费也是个大问题，目前多数移动运营商按流量计费，即使包月也有流量限制，一局游戏下来花费的网费可以吓跑绝大多数玩家。即使是在日本那样的3G强国，目前尚无法做到完全放开流量限制。因此Onlive最近宣布他们的云计算服务将对应手机时，事先声明暂时无法提供实时游戏功能。但在未来，这可能是必然的趋势。

凑巧的是，Onlive确定对应手机的同时，久多良木健的Cyber AI Entertainment公司开张，这家公司将会打造网络娱乐平台，是否与云计算有关尚未可知，不过早在8年前他开始打造CELL时，就已经提出“将一切交给网络”的构想。如今虽人已被贬，但网络之心未死。失去了索尼这座靠山，久多良木健只能从另一个领域重新杀向网络，既然有人只用了数千万美元就打造了一个获得数十家主要游戏发行商支持的Onlive，以久多良木健的业界人脉，若投身到云计算理应有一番新气象。



NDS病和PSP滚



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

电脑网络中最不缺少的就是恶搞精神。近期一些国内TV游戏论坛纷纷将任天堂最新推出的NDSi LL主机戏称为“NDS病”，拙者为此一度深感困惑不解，后经过友人的指点，方醒悟其出典于英文单词ILL（有病的、不健康的），也难怪NDSi LL的欧美版本代号改为了NDSi XL。

就在上月NDSi LL随任天堂不佳财报仓促发表之时，在国内外游戏玩家群体中引起一阵轩然大波，NDSi LL的发表无疑在那些扳着手指头热切期待高性能次世代NDS登场的铁杆玩家们头上泼了瓢凉水，许多人为此表示了强烈不满。连笔者也开始怀疑岩田聪是不是面对急遽失速的市场占有率问题有些进退失据，黔驴技穷之余不得不翻炒冷饭来应付财务困境。然而任天堂的“愚行”却再次让人们大跌眼镜，NDSi LL在日本本土上市仅2天实际销量就达到了10.2万台，作为一款发售至今已历六载之久且累计销量已经超过2800万台的国民主机最新改良款，依然能取得如此出色的首发成绩实属难能可贵。NDSi LL的热卖无疑再次验证了NDS这个游戏商标的强大市场号召力，任天堂在携带游戏领域的霸主地位安如磐石。在欧美地区，NDSi XL的期待度也超出了预想。游戏网站Game Crazy对总计863名10～25岁青少年的圣诞节礼物抽样调查显示，有66%的人希望在圣诞节能拥有一款全新的游戏主机，NDSi以24%的比率遥遥领先其他主机，而其中更有过半数的人抱怨无法在本年度内拥有NDSi XL（NDSi XL预定2010年第一季度在欧美地区发售）。根据北美资深业内人士的预测，NDSi XL将在一向对“大体型商品”情有独钟的欧美人群中获得更高人气。

我们不能忽略以下的一个细节，在NDSi LL日本首发热卖之际，其旧款的NDSi主机销量并没有按照惯常的商业法则出现大幅滑坡，3.2万台的周间销量和上周相差无几。根据亚马逊网站和一些大型连锁游戏专营店的调查情况来看，由于任天堂此番供应货源充分，NDSi LL并未出现大范围断货的状况，因此旧款NDSi的人气依旧只能解释为部分消费者对于NDSi LL的硕大体型并不感冒，这也充分证明了任天堂通过推出不同款型商品细分市场策略的可行性。经过多年的激烈商业竞争，自大傲慢的任天堂已经懂得了他山之石可以攻玉，开始仿效一些竞争对手的成功经验，如今NDS主机系列的市场细分战略显然借鉴自索尼和苹果。NDSi LL的热卖至少证明了任天堂敏锐的市场嗅觉依然健在，该主机将会极大改善任社经营业绩的滑坡。

无独有偶，索尼PSP go也被部分国内玩家冠以“PSP 滚”的雅号，虽然这款主机发售至今不过月余，却已经面临四面楚歌的困境。虽然索尼官方极力粉饰PSP go的销售情况，但欧美许多商家已经开始七折甩卖的情况足够体现其不利现状。在日本本土，索尼自信满满地首批出货15万台PSP go主机，然而经过四周以后的实际消化率依然不足四成，说得严重一点，未来不排除会出现类似当年任天堂VR BOY那样恐慌性低价清仓抛售的事态！第三方厂商对于PSP go也表现了异常的冷淡，某Square Enix员工近日在Twitter微型博客上透露明年初即将发售的PSP超大作《王国之心 梦中诞生》将不会有PSN网络下载版本，官方理由为没有获得迪士尼的许可。Konami也在官方网站上接受消费者质询时宣称暂时没有提供《心跳回忆4》网络下载版的计划。

美国任天堂总裁“大猩猩”雷吉同志曾经在接受《华盛顿邮报》电话采访时表示：“实在不明白PSP go到底是要卖给谁？（相比老的PSP）能给用户带来什么好处？”以旁观者的角度去冷静反思一下PSP go目前的困境，不难发现雷吉当时的言论并非仅仅出于商业竞争角度的恶意诋毁，而是一个资深从业人员的真知灼见，“what's it for”和“what's the benefits”正是索尼需要向广大第三方厂商和消费者清楚解答的问题！

事实终究胜于雄辩，如果索尼无法尽早诠释PSP go真正的商品魅力，或许其“滚”出市场之日不远矣……



▲NDSi LL在日本首发时的盛况。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

掌机销量榜 PORTABLE GAME SALES RANKING TOP 10

栏目主持：雷伊

时隔多年的《创造职业球会》第6部正统续作首周获得了不错的销量，由于目前游戏尚未“破解”，建议真心喜欢这款游戏的玩家购入正版，或者找人一起合购PSN下载版，这样可以省不少钱。《雷电十一人2》双版本累计销量已经突破了60万大关，并且现在仍在热卖中，很有可能会超越《雷顿教授》单作成为Level-5在日本销量最高的游戏。PSP go的周销量跌破了五位数，地位越来越尴尬，Sony如果再不采取点措施，其前途就真的可以盖棺定论了。

软件销量（日本） 2009年11月9日～2009年11月15日

1 J联盟 创造职业球会6 J之荣耀

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J

SEGA | SLG | 2009年11月12日 | 6090日元

本周销量 9万250套　累计销量 9万250套　PSP　new

人气足球题材经营类游戏“《创造球会》系列”最新作《创造职业球会6》表现出色，在玩家中口碑也是非常好。游戏的主要卖点在于比赛画面强化以及引入以“选手觉醒”为代表的众多新要素。另外，利用主机的无线网络功能下载新球员来增强队伍实力也让人感到很有意思。

2 朋友聚会

トモダチコレクション

Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元

↑ 本周销量 6万2907套　累计销量 158万1484套　NDS

3 口袋妖怪 心金·灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

Nintendo | RPG | 2009年9月12日 | 4800日元

→ 本周销量 4万8877套　累计销量 294万4586套　NDS

4 雷电十一人2 威胁的侵略者

イナズマイレブン2～脅威の侵略者～

Level-5 | RPG | 2009年10月1日 | 4980日元

↑ 本周销量 3万4240套　累计销量 60万7140套　NDS

5 洛克人EXE 流星行动

ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター

Capcom | RPG | 2009年11月12日 | 3990日元

本周销量 3万1013套　累计销量 3万1013套　NDS　new

随着不少GB、GBA时代的热门作品不断在NDS平台上复刻重制现象的流行，“《洛克人EXE》系列”的重制也产生了必然性。这款以《洛克人EXE》1代作品重制而来的NDS游戏主要特色在于加入了《流星洛克人》的内容，以《EXE》的战斗方式来操作流星洛克人让系列FANS颇感新意。

6 神眷之力

エクシズ・フォルス

Atlus | RPG | 2009年11月12日 | 5229日元

new 本周销量 1万2366套　累计销量 1万2366套　PSP

7 Persona3 携带版

Persona3 ポータブル

Atlus | RPG | 2009年11月1日 | 6279日元

↓ 本周销量 1万2052套　累计销量 16万4115套　PSP

8 露娜 银色之星的和声

ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～

Gungho Works | RPG | 2009年11月12日 | 5040日元

new 本周销量 1万1651套　累计销量 1万1651套　PSP

9 寒蝉鸣泣之时 雀

ひぐらしの哭く頃に 雀

AQ Interactive | TAB | 2009年11月12日 | 6090日元

new 本周销量 1万342套　累计销量 1万342套　PSP

10 宠物蛋换装频道

たまごっちのなりきりチャンネル

NBGI | ETC | 2009年11月5日 | 5229日元

new 本周销量 9408套　累计销量 2万321套　NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2009年11月9日～2009年11月15日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
PSP	4万14台	183万9633台	1291万8097台
NDSi	3万3491台	261万6140台	390万3512台
PSP go	6615台	5万30台	5万30台
NDSL	2841台	43万3030台	1783万8998台（2428万8204台）

排名	游戏名	机种	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	牧场物语 灿烂阳光与同伴们	NDS	Harvest Moon: Sunshine Islands	Natsume	SLG	2009年11月10日	4万4122套	4万4122套
2	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo	A・RPG	2009年9月14日	4万156套	42万3750套
3	爆丸战士	NDS	Bakugan: Battle Brawlers	Activision	ACT	2009年10月20日	3万6715套	18万7496套
4	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	2万7196套	614万3927套
5	王国之心 358/2天	NDS	Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix	RPG	2009年9月29日	2万6311套	60万7397套
6	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	2万5265套	732万3817套
7	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SPG	2009年10月13日	2万5000套	19万1317套
8	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	NDS	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Sky	Nintendo	RPG	2009年10月12日	2万4862套	16万7654套
9	网络小主播	NDS	iCarly	Activision	AVG	2009年10月27日	2万3158套	2万3158套
10	我的模拟人生 特工	NDS	MySims Agents	EA Games	AVG	2009年9月29日	2万1782套	10万1422套

最期待

读者期待榜

（根据122辑调查表统计）



《高达对高达NP》依然领先，而随着发售日的临近，《梦幻之星 携带版2》也开始奋起直追。顺带一说，最近PSN上放出了好多PSP新作的体验版，如《噬神者》、《.hack》、《角斗士》等，不知道试玩了它们之后有没有改变你心目中期待游戏的排名呢？赶快反映在调查表中吧。

玩家心声

- 最期待的游戏是《牧场物语 双子村》，游戏中的桃花源。（上海 郑一帆）
- 依旧期待《雷顿教授与魔神之笛》！更怀念前三部曲的音乐及那令人玩了泪奔的剧情！（江苏 秦扬）
- 《潜龙谍影 和平行者》，神作，无论何时都令人向往。（广东 袁海航）
- 《梦幻之星 携带版2》，看了目前公布的这么多情报，觉得游戏越来越像真正的大作了。（江苏 李勤）
- 《黄金太阳DS》，好久没看到新消息了，但依然期待。（四川 黄悦）

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 雷伊



《小小大星球》和《刺客信条》都是在家用机上名声大噪的游戏系列，此次推出的掌机版新作都很好地继承了家用机版的精髓，整体素质相当不错。号称“感动了一百万人”的《露娜》推出PSP复刻版，画面表现比原作优异了不少，喜欢原作的玩家可以重温一下昔日那份单纯的感动。《神眷之力》各方面的水准都在中流以上，是最近不可多得的一款原创RPG作品。

杰克与达斯特 迷失边境



PSP

总分21

剧情幽默性 ★★★★☆

系统 ★★★☆☆

手感 ★★★★☆

系列的外传作品。为了保护星球，玩家需要操控杰克和达斯特在星球的边境区域与盗贼们展开战斗并寻找新的能源。



本作最有意思的地方当属到位的操作手感，无论是杰克华丽的战斗、达斯特爽快的解谜方式还是战斗机的操作，都十分扣人心弦，流畅性极佳，就算是对动作游戏手感比较苛刻的玩家亦不会觉得失望。游戏画面处理得不错，音乐和音效也恰到好处，剧情依然保持了原有水准，跌宕起伏，对白幽默。游戏难度相比前作降低了不少，不过好在游戏通关后还能解禁超高难度的英雄模式，是完美主义玩家挑战的好去处。另外最令老玩家失望的恐怕就是城市的单调性了，取消系列独创的飞行摩托也令人相当不爽。 **7**

羽纹 手感比较出色，画面总体表现不错，但缺少一些细节修饰。难度方面明显偏低，主要原因还是主角的武器过于强大。另外，新加入的空战表现得有些缺少创意。 **7**

乌冬 一款非常典型的美式动作游戏，手感和画面都属于同类作品的中上水准，不足的地方在于流程太短，让人有意犹未尽的感觉。 **7**

■Jak and Daxter: The Lost Frontier■UMD■SCEA■ACT

■2009年11月3日■1人■无对应周边

神眷之力



PSP

总分23

剧情 ★★★★☆

系统 ★★★★☆

音乐 ★★★★☆

游戏的故事发生在一块被漆黑的断崖分为光与暗两个世界的大陆，玩家可以选择从男、女主角两条路线来分别体验暗与光两个世界的故事，最终共同挑战黑幕。



系统方面相比制作方之前的几款游戏来说更偏向传统，虽然系统上手并不困难，但战斗并不简单，神性相克、阵形等要素令战斗时的战略性得到了充分保证，综合来说是一款看起来平淡但实际上却有着十足韵味的游戏。剧情方面诠释得不错，男女主角两条路线的游戏进行方式不仅扩展了游戏时间，也令剧情更加全面地展现在玩家眼前。人物头像绘制精美，画面表现也还算出色，可惜平时的剧情对话没有语音，令气氛的渲染有些无力。音乐部分出奇地好，有点Falcom游戏的味道，为游戏增色不少。 **8**

阿鲁 双主角系统不但让游戏时间大大增加，也让剧情变得更加饱满严密。没有商店这一设定初期会很不适应，不过这也让打怪和素材收集变得更加重要。 **7**

洋葱 整体给人感觉都还不错的传统RPG，不过系统上并没有什么让人眼前一亮的地方。游戏的剧情挺不错，就是有点短，让人有些意犹未尽。 **8**

■エクシズ・フォルス■UMD■Atlus■RPG

■2009年11月12日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

露娜 银色之星的和声



PSP

主人公立志成为龙骑士，辗转各个大陆，经历一场直白而感人的幻想大冒险。战斗时角色们不断变化的位置会影响攻防效率，系统简单又不失乐趣。

总分22

音乐	★★★★★
世界观	★★★★☆
怀旧	★★★★★



名作的再度移植让人重温了昔日感动，角色、台词、故事给人的感觉都是“平铺直叙的幻想冒险”，画面和世界观与《天空之城》相近，配合岩垂德行的作曲，很容易激起玩家的冒险欲。对比21世纪以来的RPG，本作在表现角色时没有丝毫的刻意感，剧本作者不会强迫人去意识“这个角色很萌”、“那个角色很男子汉气概”，而是抛开一切自我满足式的描写，以清爽直接的笔触勾勒出一个个角色，整体上反倒更容易引起共鸣。对本作的不满之处在于读盘时间过长、对话时画面横纵比发生变化，移植诚意不足。 **8**

洋葱 新增加的要素还算厚道，不少细节都得到了改良。要说本作比较明显的缺点，那就是需要读盘的地方过多且读取速度较慢，影响了游戏的流畅性。 **8**

雷伊 战斗系统过于乏味，再加上战斗部分没有语音，很容易让人昏昏欲睡并失去继续游戏的动力。动画部分经过了一定优化，可惜很诡异地不是全屏。 **6**

■ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～■UMD■Gungho Works■RPG
■2009年11月12日■1人■无对应周边

小小大星球



PSP 热血推荐

总分26

画面	★★★★☆
趣味性	★★★★★
操作手感	★★★★☆

一款充满欢乐的动作游戏，以收集道具泡泡为主，过程中可以装扮自己、可以为机关贴上贴纸、可以搭乘雪橇、可以装备喷射包……



除了多人合作模式，本作几乎完美保留了PS3版的所有要素，原创关卡设计精妙，解谜与动作搭配合理。不过因为机能原因而导致了若干细节问题：首先布娃娃帽檐上的须须不能随着跑动而飘荡；其次不能像PS3版那样随意控制布娃娃两只手的动作，这点就使得恶搞度大大降低；另外就是不能调近视角，使得布娃娃做表情摆Pose等动作的表现欠佳。虽然游戏支持Wi-Fi联机，不过也只局限于下载关卡以及与朋友分享道具，幸好游戏的精髓——自制关卡得以保留，不然本作可就相当于一个没有灵魂的人了。 **9**

雷伊 PS3版的精髓得以继承，虽然不可避免地有所缩水，但整体效果依然是令人满意的。最大的不满还是取消了联机模式，乐趣实在是少了很多。 **8**

乌冬 新颖的游戏方式令人很快就陷入其中，游戏中无论走到哪里都会有惊喜，对于喜欢创作的玩家来说本作是款不可多得的好游戏。 **9**

■Little Big Planet■UMD■SCEA■ACT
■2009年11月17日■1人■无对应周边

刺客信条 血族



PSP

总分23

画面	★★★★★
操作感	★★★☆☆
系统	★★★☆☆

本作是“《刺客信条》系列”的首款PSP游戏，剧情发生在初代之后，游戏中玩家要操作熟悉的刺客阿泰尔，去执行一项又一项任务。



虽然建模相比家用机版缩水明显，但是不可否认画面水平依然属于PSP游戏的顶级水准。游戏方式也是尽量和1代靠拢，相比NDS版更接近原作的氛围和游戏性。在各建筑之间快速移动原本是件很行云流水、很畅快的事，但是由于PSP的滑杆问题，人物在移动的时候总是好像有惯性一样，影响了操作的精准性和流畅感。虽然本身的流程并不长，但是分布于各关卡中的支线任务对拓展游戏时间起到了很大帮助，虽然这些支线大都比较单调乏味。地图中的提示很充分这点不错，玩家根本不用担心下一步该去哪里。



7

乌冬 本作很好地将潜入要素与动作游戏结合到了一起，活用自身的绝技和环境要素将敌人解决于无声无息之中非常爽快，推荐给没玩过家用机版的玩家。 **8**

羽纹 游戏的画面和音效表现继承了家用机版的高水准，不过耐玩性方面依旧没有太大改善，与家用机版接任务→杀人→交任务一样的游戏模式让人感觉单调。 **8**

■Assassin's Creed: Bloodlines■UMD■Ubisoft■ACT
■2009年11月17日■1人■无对应周边

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



游戏时间：70小时以上

热血推荐

伊苏7

イースセブン

PSP ◆Falcom◆A・RPG ◆2009年9月17日◆日版
◆1人◆6090日元◆无对应周边

黄金眼评分 26

文 阿鲁

作为Falcom的看家作品之一，游戏的素质自然是毋庸置疑的，而系列由始至今的高难度以及对A・RPG的诠释也是让人非常满意的，就本作而言，在下虽然前后通关3次但还是意犹未尽，只可惜游戏可深入探索的要素实在太少，不然这款经典的游戏将成为在下今年花费时间最多的掌机游戏。

难——易——难

从1987年系列第一作发售至今，《伊苏》已经走过20多个年头了，“难度非常高的A・RPG”是大多数玩家对这个系列的评价，而游戏也从第一作开始就走上了“为难”玩家的不归路。

就本作而言，虽然已经由最初的“撞人”变成了如今比较流行的“砍人”，不过游戏的难度却依旧，特别是对于第一次接触到这个系列或是对动作游戏比较苦手的玩家而言，这可以算是想好好体验这款游戏的一道高门槛。游戏上手比较难，特别是游戏开始不久就要面对的第一个巨兽，那基本就是用来打击玩家信心的一个BOSS，在初始等级很低的情况下，只要被巨龟碰几下就会挂掉，可偏偏巨龟招式还很丰富，近程、远程攻击交替使用往往会搞得玩家手忙脚乱，想靠自身那微量的HP去和BOSS硬拼那就是自寻死路，这样一来就逼得玩家不得不去研究巨龟的行动规律以及招式的破绽，于是经历过几次GAME OVER之后终于成功干掉了这个“新人杀手”。

只要成功干掉游戏的第一个BOSS后，玩家就可以正式开始享受游戏带来的爽快感了，由于在第一战时游戏就教会了大家，想要成功对付巨兽就需要仔细研究它们的各种招式，因此每场BOSS战只需要死个几次将巨兽的脾气摸透之后便可以轻松应对，就算是无伤过关也不是难事，这时玩家就可以体验到游戏从不断

阵亡中提升自身的实力，最后靠娴熟的操作和敏锐的观察力击溃巨兽的爽快感和成就感，这时玩家算是刚刚体验到游戏的魅力。

在游戏的“教唆”以及自身的努力下，终于通关了，不过对于有挑战心的朋友是不会就此罢手的，于是另一道超级大门槛挡在了大家的面前，那就是Nightmare难度。既然是噩梦，那就肯定不会让你省心，和许多游戏的最高难度不同的是，本作对巨兽攻击力的提升并不是很变态，不过每个BOSS都不同程度地增加或强化了许多招式，招式的发动速度及范围也增加了不少，有的招式还会追加各种弹幕，甚至某些招式几乎已经到了躲无可躲的地步，挑战过此难度的朋友应该会发现仅仅靠观察BOSS的攻击破绽来进行躲避已经完全失效。这个时候，一个名为防御的概念逐渐进入大家的思想，既然躲无可躲那就无需再躲，算好BOSS的出招时机进行防御也是个相当不错的方法，于是一场新的攻防战又拉开的序幕。鉴于游戏的最高难度有摧人心智的副作用，因此建议心里承受能力不高的同学不要轻易尝试，当然如果有人凭自己的实力完成了游戏的最高难度，在这里我谨代表个人用“真汉子”三个字对你们进行表彰。



▲最高难度下的第一场BOSS战。

三大武器属性

对于一直以来都是红发男单打独斗的“《伊苏》系列”来说，本作算是破了这个长达20多年的传统。游戏首次使用多人共同战斗的系统算是迎合了现在大部分A·RPG的趋势，每个角色独有的武器技能以及必杀技也让游戏时有了更多组合的余地，不过最值得一提的是游戏中的三大武器属性。打属性攻击速度虽慢，但是攻击力有保障，特别是一些技能和必杀技可以瞬间给予敌人巨大伤害；射属性虽然攻击力比较弱，但是较快的攻击速度以及中、长距离的攻击范围可以在拉锯战时发挥很好的作用；斩属性的攻击力和攻击范围处于前两种属性之间，在刀刀见血的情况下依旧能收放自如，攻守之间快速转换。除了在赶路时需要靠属性相克来对付一些杂鱼，BOSS战时更是要利用好三种武器属性的能力才能更快更轻松地完成战斗，看来之前对于系列首创多人战斗系统做法的担心是多余了。

小小的不满

总的来说，在下对这款掌机上的年度A·RPG（自诩）是非常满意的，不但素质和难度都继承了系列的优良传统，新系统也很好地融入了这一系列，让这一经典的系列有了新的发展方向。在这里要表达的惟一不满情绪就是游戏的可挖掘要素。在本作中，除了流程中那少得可怜的20个分支任务外，几乎没有隐藏要素可言，而且这20个分支任务中真正需要费心去完成的只有几个，大多数的任务都是收集素材之类，全世界跑过一遍之后就可以顺带完成，毫无难度可言。并且游戏通关之后连一个通关记录都不能保存，这种一周目完结的游戏实在是对不起“大作”这个名号，等什么时候《伊苏》的可挖掘要素和它的难度能达成一致，那就可以算是真正的完美了。



▲即使有了等级和装备的保证也要尽量避免受伤。

人气AVG《夜行侦探》的原点于PSP重生！

1995年登陆PC平台，并相继移植到SS、PS2的AVG名作《夜行侦探 突发误差》又将大幅强化后移植到PSP平台了。继承原作的世界设定，本作的剧本、人设、音乐乃至声优都大幅革新，游戏进行方式亦有所变化。第一报便为大家介绍以两名主人公视点展开的奇妙故事，以及“多视点系统”的情报概要。

文 胧月 美编 澄香

EVE The 1st. burst error

バースト・エラー イブ・ザ・ファースト

PLAYSTATION PORTABLE

期待度 A

突发误差 夜行侦探 原点

burst error EVE The 1st

角川书店	AVG	预定2010年3月	日版
1人	6090日元	对应周边未定	

法条真理名

内阁情报调查室的搜查官，本作的两名主人公之一。因为组织内部的争斗被贬谪到北美的偏远地区，在接到新部门的配属命令后回国，奉命保护艾尔迪亚国驻日大使的爱女。

声优：远藤绫

天城小次郎

本作的另一名主人公，在仓库街的角落里拥有自己的私立侦探事务所。以与谜之美女阿克娅相识为契机，被卷入艾尔迪亚国王位继承的巨大阴谋中。

声优：杉田智和

故事

12月的某日，曾与天城小次郎有过一夜缠绵的美女阿克娅离奇死亡。同期，艾尔迪亚国驻日大使委托法条真理名担任其独生女真弥子的护卫工作——鉴于现在艾尔迪亚动荡的局势，真弥子也有被恐怖活动波及的可能性。天城和法条两人一瞥之下似乎毫不相干，然而这背后却被艾尔迪亚王位继承权的阴谋联系在一起。

游戏系统和故事焕然一新！



从指令选择变为音响小说



系统相比原作有了很大改变，原作以指令选择来推进故事，而玩家这次只需像阅读小说一样静心品味剧情即可。这一改变也让本作变得更像一部悬念迭起的连续剧，故事的演出和展开方式都值得期待。



◀登场人物起用了全新的声优阵容。





冰室恭子

声优：今井麻美

艾尔迪亚国际学校的学生，兴趣是读书和破解网络安全系统。平时面无表情的她一旦遇到感兴趣的事情，双眼会立刻闪耀出兴奋的光芒。

甲野三郎

声优：园部启一

内阁情报调查室所属『甲野分室』的室长，曾是警察厅的一名精英公务员，因为某件事情而退职。被内阁情报调查室收留后，一直待到现在。

桂木弥生

声优：成田纱矢香

桂木侦探事务所的现任所长，小次郎的前女友兼同僚，是真理名学生时代的好友。看上去沉着冷静，观察力却有所不足，尚且不是一个成熟的侦探。

“多视点系统”衍生出的多层故事

本作的故事由小次郎和真理名两条线路构成，玩家可以在两条线间任意切换。然而不管在哪一条路线，主人公都会碰到凭一己之力无法解决的谜题，一旦在某方被卡住，不妨切换主人公，从新的视点寻找解决问题的线索。





◀▲切换路线后主人公发生变化，与角色们对话时，对方的反应也会有所更改。

不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐

不思议のダンジョン风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ

Spike/Chunsoft	RPG	预定2009年冬	日版
1人	容量未定	价格未定	对应周边未定

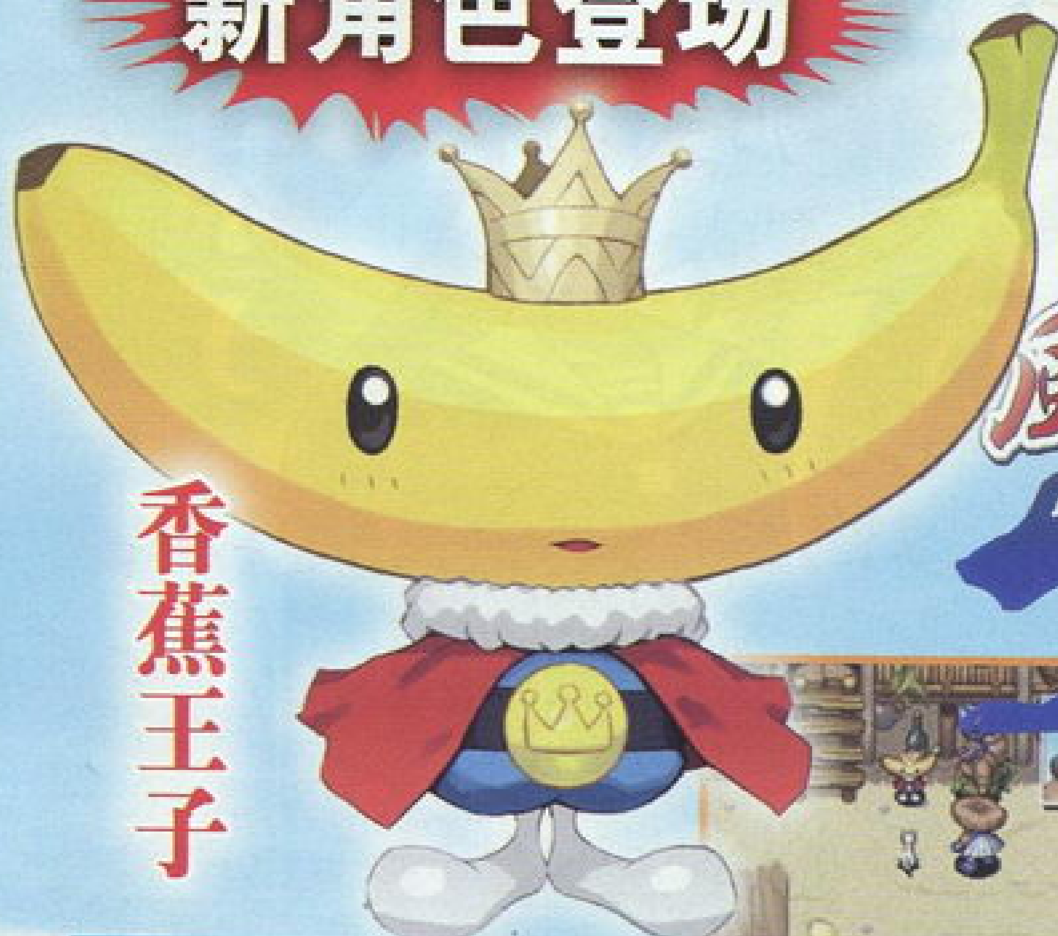
相关报道 Vol.121 P22

"迷宫饭"注意了，你们期待的《西林4》的第二弹情报来了，这次有两名新角色公布了，同时还有备受关注的"特技"系统，官方公布了3个特技的实际画面，其中一个效果惊人哦，下面赶紧来看看吧。

文 LIKY 美编 澄香

期待度 A

新角色登场



香蕉王子

西林在卡西丹岛遇到的神秘角色，头上顶着一个大大的香蕉，形象怪异。在初次见到西林后，他就默默地跟在西林身后，似乎对西林很仰慕，是不是有什么难题需要西林帮忙呢？

不思議のダンジョン® 風来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ

▲西林在岛上见到怪异的香蕉王子。
▶香蕉王子一言不发地跟随在西林身后。



神秘的海盗船长

红发披肩，头戴骷髅帽，腰挎长剑，还有一只小猴子爬在身上，这一身装扮实在够酷，令人一下子就联想起《加勒比海盗》中的杰克船长。不过目前有关这名角色的情报还一概不明，他到底是敌是友呢？

吃香蕉的大冒险

"饭团"（おにぎり）一直以来都是"《西林》系列"回复满腹度的经典道具，但在这次的新作中，饭团将会被香蕉所取代，在这个南国小岛的迷宫冒险过程中，香蕉将成为西林回复满腹度的新道具，而且香蕉会有多个种类，除了回复满腹度外，似乎还会产生其他的效果。



▶吃完后香蕉皮竟然就这样扔在地上？太没有公德了吧！



◀西林捡到了「青香蕉」。



▶满腹度回复了，似乎还获得了额外的能力提升效果。

西林特技大公开 威力强大效果华丽

除了武器和道具，西林终于有了新的攻击手段，那就是强大的特技。特技一般能攻击到多个敌人，不仅威力不俗，演出效果也很华丽，此外，有一些特技对于夜晚出现的怪物有特效。多种多样的特技是西林本次冒险的强大支持，这次官方首次公开了3个特技的情报，赶紧来看看吧。

风激冲

将周围的敌人全部卷入吧！

范围攻击的特技，卷起的气旋席卷周围一圈，与使用“真空斩的卷物”似乎有异曲同工的效果，在被怪物包围时应该能发挥极大用处吧。

三段击

西林架起姿势，向前方猛烈的一击，看起来威力非常强劲，不过应该是近距离的招式，无法攻击到远处的敌人吧。

碎筋断骨的强力格斗技！

烈带波

效果相当惊人的必杀技，喷发的能量波可以攻击前方一条直线的敌人，简直可以与悟空的冲击波媲美了。

恐怖的直线冲击波！

门扉——令迷宫更加扑朔迷离

迷宫内的门扉是本作的新要素，它可以阻断道路的通行，不过门扉的种类有很多种，根据外形的不同，效果也不一样。门扉的出现，使得冒险更加有挑战性和变化性，一个地图内将会有多彩的变化出现，比如有时门扉会将西林困在大怪物房间内，凶险异常，有时候又会挡住追赶的怪物，令西林转危为安。熟知门扉的效果并活用它们，是本次迷宫冒险必须掌握的技巧。

◀▼西林误入大怪物房间，蓝色的门扉挡住了退路，情况万分凶险，看来只有拼死一战了。

恐怖！
被关在了大怪物房间内

◀▼在房间内遭遇大群怪物，逃往通道的时候身后突然出现了门扉，实在是及时的阻挡，敌人追不过来了。

幸运！
门扉阻挡了怪物追击

LuminousArc 3 ルミナスアーク -EYES-

还有不到半个月本作就要发售了，目前官方又公布了包括特典、新角色、游戏新要素等诸多资料，其中特典包括原画设定集加全系列高画质动画全收录的DVD，非常厚道，不过身在国内的玩家基本无福享受了。接下来由在下为大家带来游戏发售前最后的情报。

期待度 A

光环视频收录 POCKET PALCO

NINTENDO DS

光辉圣约3 瞳 ルミナスアーク3 ～アイズ～	MMV	S・RPG	预定2009年12月10日	日版
	1～2人	容量未定	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.118 P26/Vol.120 P37/Vol.122 P43

文 阿鲁 美编 澄香

新角色介绍

妖精

波纳帕鲁特（ボナパルト）



服侍精灵王的高等级妖精，会使用人类的语言，拥有高傲的性格，不管做事还是战斗都会竭尽全力去做，最擅长的技术是使用陷阱。

专长于陷阱的高傲妖精





▲不知道能不能让邻近的多个敌人中陷阱。

◀以魔法手套作为武器的波纳帕鲁特应该擅长近身战吧。

莱拉（ライラ）



▲小萝莉独特的说话方式难道是幽谷之民的特点么？

▼使用怪异仙术的莱拉，仙术和魔法可是两种不同体系的技术哦！



幽谷的仙术师

CV：こやまきみこ

几乎与世间隔绝，独自修行独特法术的幽谷之民，整天把「师傅」挂在嘴边并使用仙术的少女，对稀有的东西很感兴趣。





莱拉的变身画面



▲仙术的名字也非常怪异，不知道能不能学会近身格斗的仙术技巧。



▲攻击直线敌人的技能，这在战斗中可以占很大的优势吧。



▲本作的关键词是变身，在战斗时可以看到同伴们华丽的变身画面。

丰富游戏要素大公开

除了本篇的流程外，诸多的要素是该系列的一大魅力，本作中同样有许多要素等待玩家去发掘，在这里向大家介绍四大新要素，相信这能令游戏变得更加丰富多彩。

可以遇到魔女的 温泉迷宫

前作中大受好评的温泉迷宫在本作中也得到了保留，解放敌人占领的温泉后就可以和关系比较好的同伴一起前往温泉迷宫探险了，在这里可以遇到前作中的魔女们。

在温泉迷宫登场的法蒂玛（ファティマ）与露娜露娜（ルナルナ）



法蒂玛（ファティマ）







▲想要进入温泉，首先得战胜魔女。

学院内的秘密设施 骑士俱乐部

满足一定的条件后，就可以从占卜馆来到学院里的秘密设施——骑士俱乐部。在战后休憩时间里可以来这里与从业人员进行有趣的对话。





▶在战后休憩的时间里可以在特定的地方触发到搜寻从业人员的事件。



▲在装饰豪华的骑士俱乐部里会有什么有趣的事件发生呢？





▲萝塔是最早加入的从业人员，触发了帮助她的剧情后就可以让她进入骑士俱乐部了。

骑士俱乐部从业人员 萝塔（ロッタ）

曾被盗贼袭击的女子，后来被雷飞一行人所救，之后便开始在骑士俱乐部工作。喜欢甜食，目前正努力研发新的糕点。

与朋友一起竞技的 通信对战

流程中培养的同伴可以通过通信对战和朋友进行对战切磋，利用无线通信或者Wi-Fi通信就可以随时和朋友进行较量了。游戏的规则跟单机的战斗一样，战斗结束后无论胜败都是可以获得道具作为奖励的。



◀战斗的舞台是随机决定的，玩家要根据不同的地形选择不同的出战队员。



▶对战的规则和单机的战斗一样，还可以设置每回合的操作时间来加快游戏的进程。



圣歌祭

游戏里收录了女性同伴们穿着圣诞装的舞台表演动画，看样子需要触发"圣歌祭"事件才能看到这段动画。



▲与占卜馆的莎芒萨对话后就可以进入骑士俱乐部了。



▲触发特定的事件后就可以收到新的俱乐部从业人员了。



一直梦想成为骑士的投递员，在投递途中被盗贼袭击，同样被雷飞一行人所救，之后便被安排到骑士俱乐部工作。



骑士俱乐部从业人员 比特（ビート）

为角色量身定做的宝石配件

这是在前作中就已经出现过的要素，给同伴装上宝石配件后可以附加各种能力。宝石配件有增加基础能力、增加金钱或经验值的获得量、攻击时附加特殊效果等不同种类，玩家可以根据同伴的能力来进行不同的搭配。

戦闘結果
所持金
＋ 0R
25067R
ボーナスアイテム
TEC+10　痺れ薬のお守り
獲得アイテム
エルフ角　ミノッピー粟
ユニコーン羽　ミノッピー粟
コカトリス皮　エルフ角
オルトロス毛　ユニコーン羽

◀完成战斗后就可以得到作为战利品的宝石配件了。

ユウ　TYPE:
Lv 19
アタック 86　ガード 71
マジック 117　レジスト 83
テクニック 61　スピード 55
魔力のオーラ　DEF+5
HP+10%　ATK+5
癒しのオーラ　戦士の決意
DP+5
医療の達人
アタック、ガード、テクニックが3上昇

◀每个同伴最多可同时装备3个宝石配件。

SPD+5
TEC+5
TEC+10　MAG+5
MAG+10　REG+5
戦士の決意　聖戦士の決意
アタック、ガード、テクニックが3上昇
所持数













《极限脱出》即将在本月10日发售，这次的最终报道中我们为大家介绍9人中的最后3人。另外据最新消息表示，负责本作音乐的将是曾经为“《山脊赛车》系列”等知名作品作曲的音乐人钿江慎治，为本作本已非常豪华的制作阵容再添重量级筹码。目前游戏的官网已经推出了本作的网络试玩版，感兴趣的玩家可以先去体验一下。

光环视频收录　期待度 A

文 雷伊　美编 Juxi

NINTENDO DS

极限脱出 9小时9个人9道门	Spike/Chunsoft	AVG	预定2009年12月10日	日版
极限脱出 9時間9人9の扉	1人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.116 P32/Vol.122 P46

门前的心理战

通过以前的报道我们可以知道，游戏中的9名角色被监禁在了一艘大船上，并被强制要求进行九进制游戏。9名角色手上都有对应的号码，必须通过其中3个以上的数字相加得到的数字根，才能打开一道道门来逃生。如果无视这个规则，那么他们体内的炸弹就会爆炸。这次我们介绍的是9人中的其中7个人集合在数字为3、7、8的门前的场面。



挡住的3道门

3号门

7号门

8号门

各有想法



▲根据数字根得出的可能性，能通过门的应该只有6个人。



▲八代提议有一个人站出来自我牺牲，但遭到了Seven和紫的反对。



▲疑心很重的圣诞老人、冷酷无情的八代让紫很头疼。另一方面，不见了哥哥尼尔斯的四叶，心情怎么也无法平静下来。

Seven（代号）

身型巨大，性格也很爽快的大叔，45岁。虽然是个知识很丰富的人，但是很难从他的谈吐中猜出他从事的职业。和八代不合，一有点什么事就会起冲突。

手环号码 7

一宫脱离



▲一宫不顾周围的反对，决定自己留下来，让其他人先打开门逃生。

大家的选择

6人最终接受了一宫的意见。剩下的6人中，手环数字相加得到数字根为7和8的，有三种组合。他们会选择以怎样的组合形式来通过这两道门呢？

	数字根7	数字根8
A	3.5.8	4.6.7
B	4.5.7	3.6.8
C	3.6.7	4.5.8

淳平的选择

根据前述的三种组合，淳平都没法和自己的青梅竹马紫分在同一组中。那么，他会在其他人中选择跟谁一起行动呢？



密室逃脱的流程

本作的脱出部分就是从由多个房间构成的密室中逃脱。玩家要在各个角落进行调查，寻找逃脱的线索。有时，玩家也能从和同行的人的对话中得到一些解谜的提示。下面为大家介绍一下脱出部分的简单流程。

探索房间


▲点击房间的各个角落进行探索，获得与房间相关的情报。



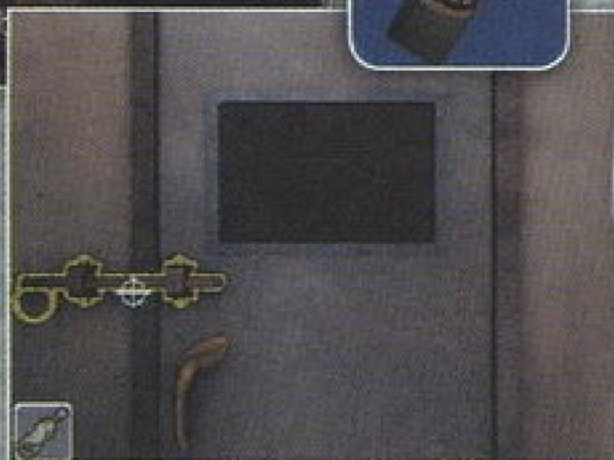
▶得到油瓶，对得到的道具进行仔细调查，有时还会获得更多发现。

活用道具



▲门闩生锈了，没法打开，看来得借助道具的力量了。




▶利用刚才得到的油瓶，就可以把门打开了。

前往新的房间


◀解开谜题来到新的房间，这里又会有什么麻烦在等待着玩家呢？

手环号码9

9号男（代号）

非常神经质、胆子又出奇地小的家伙，年龄不详。比任何人都受不了被关在船上、生命受到威胁的现状，而且，他也不相信任何人，连一些普通的谈话都不会去参加。

手环号码1

一宫（代号）

举手投足都绅士般优雅的男子，50多岁。不管发生任何事情，都是9人中最沉着冷静的一个。对其他人来说，他是一个值得信赖的长辈。

过去的同伴再度集结！

無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ エクシード

期待度 B

虽然采用了新的主人公，但本作的故事和前作还是有着很大联系的，毕竟促成无限边境融合很大原因都在于前作的那场大战，所以在这次的游戏中除了可以了解到前作的一些剧情外，前作的我方角色也会登场，并再次加入成为同伴一起进行冒险。

文 乌冬　美编 澄香

NINTENDO DS

无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	NBGI	RPG	预定2010年2月25日	日版
無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	1人	容量未定	6279日元	对应周边未定

相关报道 Vol.122 P2

人物介绍

哈根·布朗宁

CV：桧山修之

听到了吗？我的武器在吼叫！

流浪赏金猎人再次登场！

出身于『失落的艾伦西亚』的赏金猎人，前作的主人公，创造了世界融合契机的男人。

◀哈根使用的武器结合了各种枪械于一身。

帅气的特写后是给予敌人的致命一击！

楠舞神夜

CV：ゆかな

这种赌局，我才不上当呢！

前作女主角，18岁，"神乐天原"的皇族——楠舞家的公主，不谙世事并且性格大条，拥有解放巨树"不死樱"灵力的力量。

用护式·斩冠刀将敌人一刀两断！

▲等身长的巨大灵刀被神夜舞得出神入化。

艾洗·布蕾蒂露

CV：清水香里

异世界战舰搭载的战斗用人形机器人

作为哈根部下的人形机器人，平时性格沉着冷静，一旦热暴走后体内的另一套程序会启动，同时性格也会变得天真活泼。

了解，连续攻击开始！

用妖气对邪鬼铳王进行操作



锡华姬

CV：能登麻美子

好好欣赏我的舞姿吧

曾经和人类对立的式鬼一族的少女，现在作为神夜的监护者和她一起行动，战斗时她可以操纵被称为“战术装置”的机器人邪鬼铳王一起作战。





有栖零儿

让护业来做你的对手吧！

CV：井上和彦

隶属于对应超常现象的政府机关“森落”的特工，和小牟是搭档，头上的伤是和妖魔组织“逢魔”战斗时留下的。





刀枪互换的联携攻击！



小牟

让你见识一下狐仙的妖力吧！

好好地崇拜我吧！

CV：南央美

和零儿一样是“森落”的特工，看上去很年轻，实际上是765岁的狐妖。性格开朗，对宅文化有着浓厚的兴趣。

新防御系统——强制回避

强制回避是一个发动后可以强制令对手的联携攻击中断的系统，在前作中只有一部分的敌方角色才可以使用。在本作里，当我方角色的HP低于30%时也可以任意发动这个系统了，大大提高了我方角色的生存率。



▶使用的强制回避需要消耗FT(Frontier)槽。

KOS-MOS

全武装安全装置解除





谜之战斗用人形机器人

CV：铃木麻里子

未来世界里被称为“对‘灵知’专用人形扫讨兵器KP-X”的机器人，全身装备有强力武器，虽然不具备人类的感情，但偶尔可以看见她作出充满慈爱的表情。

寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷·绊	Alchemist	AVG	2010年2月25日	日版
ひぐらしのなく頃に絆 第四巻·絆	1人	容量未定	5040日元	无对应周边

文 洋葱 美编 澄香

ひぐらしのなく頃に絆 IV

07th Expansion presents, Welcome to Hinamizawa. WHEN THEY CRY

改编自PC同人游戏，共分为四部发售的《寒蝉鸣泣之时 绊》终于迎来了最后一部。和前三部一样，本作也收录了四个故事，该系列的众多谜团都将在本作中真相大白。

名为“绊”的钥匙，是否能打开通往未来的大门

期待度 B

羽入

声优：堀江由衣

突然出现在故事的舞台——雏见泽的神秘转校生。头上长着很诡异的角，她本人似乎也对自己的角非常在意。

祭杂篇

PC版的完结篇，主人公依旧是前原圭一。有一天，一名叫做羽入的少女转入了众人所在的学校，羽入的心中隐藏着强烈的意志，她希望能够将众人从残酷的“昭和58年6月”中解放出来。那么，在羽入的帮助下，大家最终迎来的是希望，还是绝望……

▶事件的关键人物梨花和礼奈，在这个故事中两人的命运都会发生很大的改变……

冷尽篇

活泼开朗的前原圭一受到了雏见泽大部分人的喜爱，被圭一的温柔所感动，梨花决定要将一直隐瞒着的某个秘密告诉他……冷尽篇是整个故事的另一个结局，NDS版的《冷尽篇》中另外还新增加了一部分以南井巴为中心的剧情。



南井巴

NDS版的新增角色，是一位拥有坚强意志，敢于面对困难的女性。

赛杀篇

由于遇到了交通事故，梨花失去了意识。当她醒来后，却发现早已不在人世的双亲出现在自己的面前，而总是陪在自己身边的羽入却不见了踪影，周围的很多事物也都发生了变化。最终，梨花能够回到自己的世界吗……





▶察觉到周围的变化，梨花开始感到害怕，同时也决定要查明真相。

言祝篇

NDS版新增加的原创剧本。很久很久以前，故事的舞台雏见泽曾经被称作为“鬼渊村”。一位背负着“消灭恶鬼”使命的少女与一位青年堕入爱河，并拥有了自己的孩子。一家人原本过着平稳的生活，可是突然有一天，少女得知村中出现了恶鬼，听到这个消息后这名少女作出了一个决定……

豪华BOX

2009年12月24日将会有一个收录了《寒蝉鸣泣之时　绊》前两部作品——《祟》和《想》的套装版发售，套装售价为6090日元，当中还会附赠一个可以收纳四个NDS游戏的精美盒子，玩家将四部作品都收齐后可以装入这个盒中收藏起来。





▲盒子的外表。

文 乌冬 美编 咕噜

"KERORO传说"在NDS上登场是也！

ケロロRPG 骑士と武者と伝説の海賊

きしとむしゃとでんせつのかいぞく

期待度 A

早前NBGI官网启动了一项名为"Next RPG Project K"的新作公布倒数活动，经过了一个星期后，这款神秘新作终于浮出水面，正是下面要介绍的这款《KERORO RPG 骑士、武士和传说的海贼》。大家看画面是不是觉得和某著名RPG系列很相似呢？没错，本作正是由"《传说》系列"的开发小组操刀制作。

NINTENDO DS

KERORO RPG 骑士、武者和传说的海贼	NBGI	RPG	预定2010年	日版
ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定



序盘故事

一天，KERORO军曹在宇宙人街的二手商店里发现了一台奇怪的游戏机，正当他兴致勃勃地打开游戏机时，不料游戏世界里的怪物全跑到现实世界里来了，而且更不得了的是，KERORO小队的5人被传送进了游戏世界中，在这里他们遇到了和现实世界中冬树、桃华等人一模一样的同伴，并展开关系着地球命运的大冒险。









三个世界

游戏世界里主要分为三大区域，每个区域都有着自己的地域特色，像是充满热带风情的海港、欧洲风格的王都和战国时代的城堡等。另外，在各个世界进行冒险时，KERORO也以会以各个世界的特色形象登场。

骑士世界

骑士世界是一个被崇山峻岭环抱的区域，KERORO他们被卷入了这里的王都的王女失踪事件中，为了找回失踪的王女，KERORO他们和少年骑士团的成员展开了冒险。

骑士KERO

救出王女殿下的任务就交给我吧是也！



▶地图中应该是类似神殿的地方。

海贼世界

海贼世界是一片无际的大海原，来到这里的KERORO等人不慎掉入了海里，被一位正好路过的好心海贼船长所救，但是还没开心多久，他们的船就被卷入了女海妖的歌声中，再度陷入大危机。

海贼KERO

被诅咒了的话，就把诅咒解开就好啦是也！





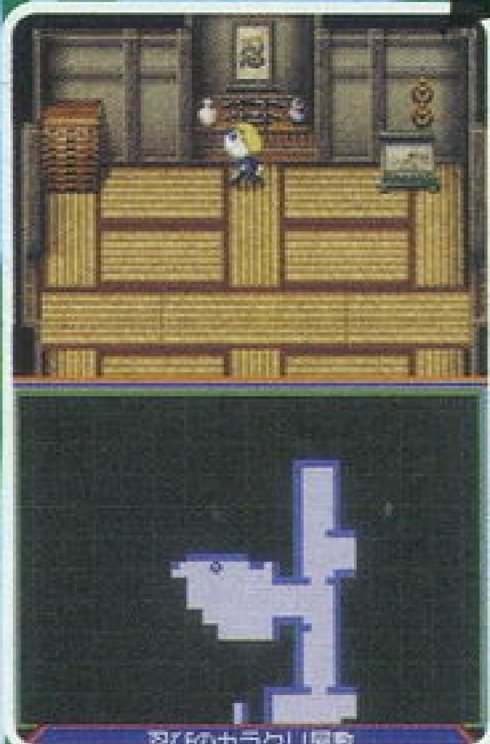
▲在一望无际的大海上，究竟有怎样的冒险在等待着KERORO他们呢？

武者世界

武者世界是一个充满战乱并且与世隔绝的区域，KERORO他们来到了一个位于雪原深处的小村庄中，正好遇到了这里的山神祭，被选中的少女要作为山神的新娘送进深山里，并且再也不能回来，但是面对残酷的命运，少女始终一言不发，少女的真正想法究竟是什么呢？

真没辙呀，那么，KERORO小队，山贼退治，出发！

武者KERO





▲始终叨念着“钢普拉”的KERORO军曹，是否真的能担起拯救世界的命运呢？

战斗系统

线性动作战斗系统

本作采用了和“《传说》系列”一样的线性动作战斗系统（Linear Motion Battle System），我方角色和敌人都处在同一条战线上，玩家以动作游戏的操作方式控制角色进行攻击和防御等。





▶▲KERORO小队的成员在战斗中可以通过变身来获得更重各样的能力。





超必杀技





▶▲KERORO的超必杀技，特写过后是光剑的乱舞攻击。

一击必杀是也！



KERORO小队的成员每个人都拥有自己的超必杀技，也就是“《传说》系列”里的秘奥义。现在超必杀技的发动方法还未明确，不过可以肯定强大的威力和华丽的表演效果都是少不了的。



支援角色

前面也说过，游戏中KERORO他们会遇到异世界中的冬树和桃华等人，虽然外貌一样，不过他们都和现实世界的原角色没有关系，只是在游戏世界作为故事关键的人物，给予KERORO他们各种各样的帮助，而且在战斗中他们也会登场支援。



◀▼战斗中只要点击NDS的下屏就可呼出支援角色进行攻击。



是不是觉得似曾相识？

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

华丽爽快的次世代2D格斗大作在PSP上登场

期待度 A

PSP 苍翼默示录 携带版

ブレイブルー ポータブル

◆Arc System Works◆FTG◆预定2010年2月25日◆日版

拉格纳

CV：杉田智和

擅长中、近距离战斗的主人公之一，拥有可以吸收对手体力的特殊攻击。是个很适合新手使用的比较容易上手的角色。

《苍翼默示录》是由曾经开发过“《罪恶装备》系列”的Arc System Works公司推出、如今在日本拥有相当高人气的2D格斗游戏。本次的PSP版不仅保留了PS3和Xbox 360版中的故事模式、鉴赏模式、练习模式等丰富的内容，还增加了全新的“军团模式”，在这个模式中，玩家需要挑选数名喜欢的角色组建一支自己的军团，每次在与其他军团的战斗中获胜后还可获得一名新战力。玩家要通过不断战斗获得更多的战力，然后去面对能力大幅强化过的“Unlimited”角色。在家用机版中只有少数角色才有对应的Unlimited角色，而PSP版中12位角色将都会有对应的Unlimited角色。Unlimited角色不仅攻击力、速度会与一般角色有所不同，招式也会有不少变化。本作的故事模式非常厚道，每个角色的路线中都有很多分歧和大量的精美CG，只玩过街机又对故事感兴趣的朋友千万不要错过了。

（文：洋葱）



▲战斗场景、攻击特效都非常华丽。



◀本作的登场角色从性格到战斗招式都充满了个性。



如月仁

CV：柿原彻也

本作的另一位主人公，拥有飞行道具，对空、压制等各方面都相当优秀的万能型角色，部分特殊攻击可以使对手陷入冻结状态。



▲新增的军团模式，敌军和我军的成员接触后便会进入1对1的战斗。



人气少年漫画的格斗新作

期待度 B

PSP 家庭教师REBORN 羁绊组队战

家庭教师ヒットマンREBORN! 绊のタッグバトル

◆MMV◆FTG◆预定2010年2月25日◆日版

“《斗技场》系列”的最新作才推出没多久，MMV公司又公布了PSP平台一款根据《家庭教师REBORN》改编而成的格斗新作。和采用1对1战斗方式的“《斗技场》系列”不同，本作是以2对2的组队战为主。战斗时玩家可以在两名角色间进行切换，满足一定条件后还可以发动华丽的连协攻击。游戏以“未来篇”为舞台，未来篇中的特色道具“匣兵器”也会在游戏中出现，利用匣兵器角色们可以使出拥有各种特殊效果的技能，匣兵器在战斗中将起到很大作用。除了原作中出现过的以外，游戏中还会有原创的新匣兵器。故事方面采用了原创剧情，剧情中还会有由原作者天野明亲自设计的新角色登场，各位《家教》FANS可不要错过了哦。（文：洋葱）


▲玩家可以根据自己的喜好随意组建队伍。


▲未来篇的众多人气角色都将作为可使用角色登场。


▲画面上出现了红色和绿色的光圈，不知有何作用。

和美女们一起探索世界的奥秘



期待度 C

PSP 晓之阿玛涅卡与蓝色巨神 帕西亚特文明研究会兴亡记

晓のアマネカと苍い巨神 パシアテ文明研究会兴亡记

◆Cyber Front◆AVG◆预定2010年3月11日◆日版

工画堂Studio去年在PC平台发售的文字冒险游戏《晓之阿玛涅卡与蓝色巨神》将于明年3月同时登陆PSP和Xbox 360平台。除了为对应操作平台更改了部分系统外，游戏的OP也采用了由榊原ゆい小姐演唱的全新主题曲，除此之外还加入了PC版没有的全新要素，就算是玩过原作的朋友也能在掌机版上找到新的乐趣。

游戏讲述了一个名为帕西亚特文明研究会的组织为了寻找古代文明的秘宝而展开的一系列活动，在游戏中玩家不但要在各个迷宫进行探险，更是可以和诸多同伴发生一些脸红心跳的事件，游戏的战斗部分类似即时战略游戏，满足一定条件后还会出现华丽的特写画面，平时发展剧情时养眼的图片自然是少不了，喜爱文字类冒险游戏的玩家可要关注本作哟。（文：阿鲁）


▲发现了一双邪恶的手……


▲机器人和美少女，这是多么诱人的组合啊。

在劫难逃！古堡的幽灵与魔咒

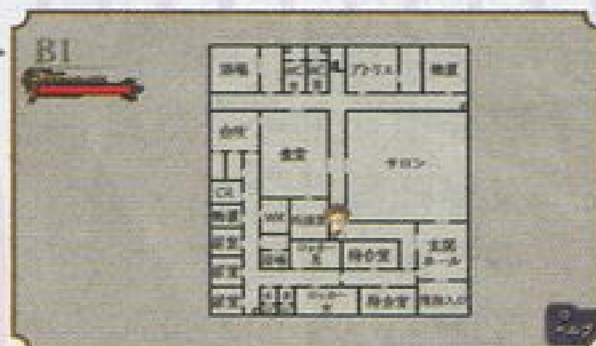


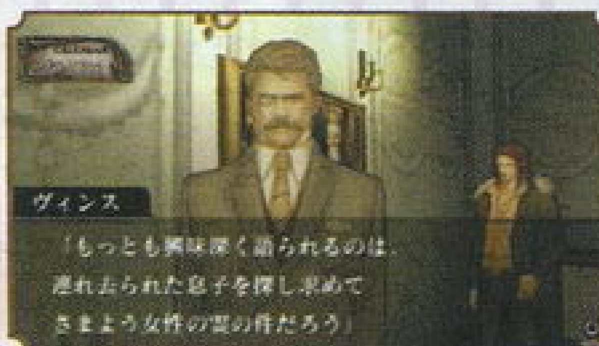
期待度 B

PSP 奈落之城 携带版 一柳和、二度受难
奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受难
◆日本一Software◆AVG◆预定2009年12月17日◆日版

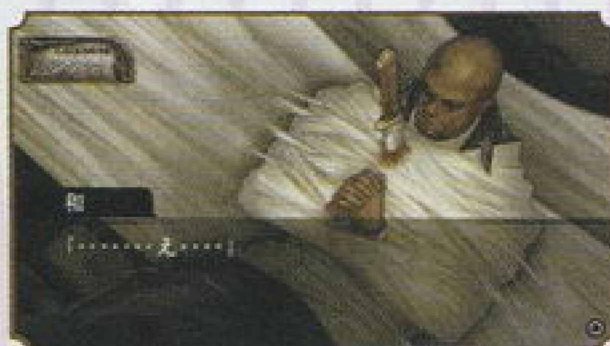
继《雨格子之馆》后，一柳和的第二次冒险也要移师PSP了。《奈落之城》的故事发生在前作谢幕的几个月后，一柳和受到朋友日织的邀请，前往欧洲的古城做客。在与城主、帮佣以及其他客人的交谈中，一柳和从历史学家文森特口中得知了该城流传的可怕传说：城里关着一个被恶魔附体的少年，并且这位少年的已故母亲的亡魂，至今仍在城堡里徘徊。如同这话所暗示的那样，城内出现了种种异象，令人不寒而栗的魔法阵、日织的失踪，乃至众人逃出城堡的惟一道路都被切断。主人公究竟能否解决事件并成功逃脱呢？

相比PS2版，本作增加了“猫篇”和“教授篇”两个新章节，玩家在二周目中满足一定条件即可进入。玩过原作的人也能体验与主线气氛完全不同的剧情，发掘角色的另一面。（文：胧月）


▲除了文字类AVG传统的地图选择移动外，玩家也要直接操纵角色在3D地图上移动。



▲虽说是幽灵作祟，最终的元凶想来必定是在场人员之一。


▲奇异的杀人方法依然会大量出现。

回归校园，再次体验猜谜乐趣

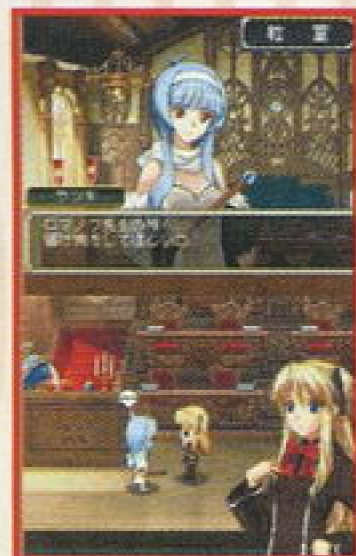
期待度 C

NDS 猜谜魔法学园DS 两块时空石
クイズマジックアカデミーDS 二つの时空石
◆Konami◆ETC◆预定2010年2月11日◆日版



在街机平台人气鼎沸的《猜谜魔法学园》自去年9月首度推出了NDS版后，即将迎来在NDS平台的第二作。前作中大受好评的“学园模式”在本作中依然得以保留，在该模式中，玩家可以化身为魔法学园的学生，在校园四处自由移动，去尽情享受学园生活，玩起来很有RPG的感觉。另外，本作还配备了对特定主题和时代进行测试的“检定测验模式”，比如“80年代检定”、“90年代检定”等，而其中的问题更是超过了8万道，不仅如此，游戏发售后玩家还可以通过NDS的WI-FI功能上网更新最新的问题，让问题的数量进一步扩充。前作中登场的人气原创角色莱拉、库萝妮卡等在本作中将继续登场，而本作也会追加更多全新的原创角色。由于系列的高人气，Konami官方更是为本作准备了三款限定版在该公司专门的购物网站上出售，内容由俭到奢满足不同FANS的需要。

（文：雷伊）


▲萌萌的人物想必为本作增加了很多潜在玩家。


▲在魔法学园中尽情体验有趣的猜谜生活。



▲大受好评的“检定测验模式”终于也在掌机版上登场了。

成为保险箱破译者获得巨额财富吧！

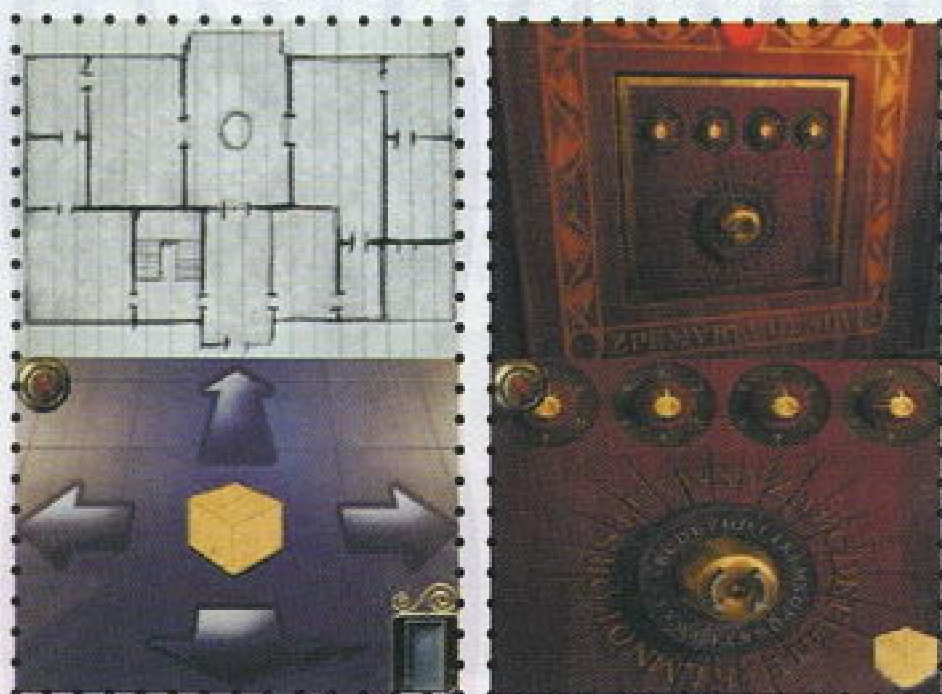
NDS 破译达人 终极益智冒险

Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure

◆Dreamcatcher◆AVG◆预定2009年12月3日◆美版



本作是一款以解谜为主要特色的冒险游戏，游戏中玩家需要充分运用自己的智慧和推理分析能力去破解各个保险箱，最终获取巨大财富。游戏的剧情讲述的是，已故的百万富翁邓肯·亚当斯本是个性情古怪的人，他将自己的巨大财富分成多份藏在豪宅的不同位置，而同时他也是个保险箱收藏爱好者，他生前有个愿望，如果有人将他的35个保险箱全部破解，那么他的巨大财富就会自动归于破箱人名下。游戏中玩家将扮演一名年轻人，通过调查各种线索来破解谜题，线索虽支离破碎却环环相扣。游戏过程采用的是开放式探索，玩家身处亚当斯的超级豪宅并可自由行走，该豪宅中包含了30多个房间、40多个场景，而这些房间中可调查的细节之处也非常多，且真实感极强，易让人产生身临其境之感。游戏的场景虽然庞大，不过玩家可在微缩地图上进行点选，从而方便地进入不同的房间。



▲获得场景平面图。 ▲保险箱密码的破译界面。

（文：伊娃）

仿真海盗世界的冒险之旅

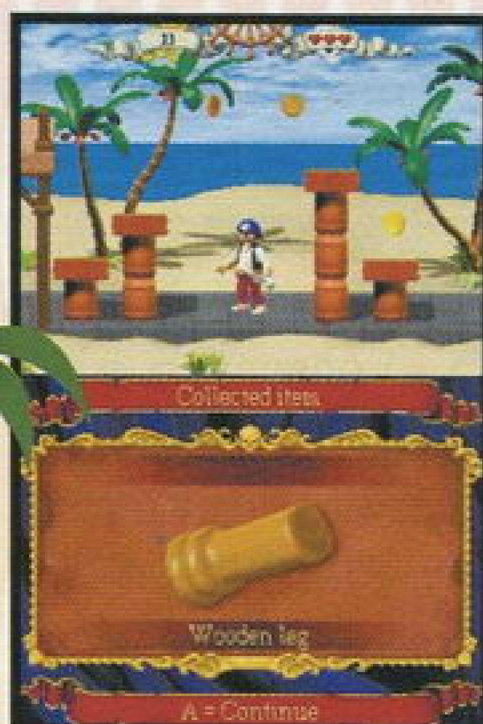
NDS 魔比 海盗

Playmobil: Pirates

◆Dreamcatcher◆A·AVG◆预定2009年12月10日◆美版



魔比是类似于乐高玩具的仿真塑料玩具，以其造型逼真、做工精致而举世闻名，本作就是以魔比玩具为素材打造的一款动作冒险游戏。游戏中玩家扮演的是一位超级崇拜海盗的独眼年轻人，为了解救被士兵扣押在笼中的美人鱼而踏上了加勒比海冒险之旅。游戏的目的是要寻找到分散在加勒比海众多岛屿上的9张黑胡须地图，从而找到散落各处的宝藏，以此来换取美人鱼的自由。加勒比海上需要探索的岛屿共有16座，每个岛屿风景迷人而又充满危险，玩家需要完成的任务多达70多个。途中收集到的物品都可与德米特里商人交易以换取黄金，有了足够的黄金就可以前往赫尔曼购买海盗船，另外海盗船的修理和强化都是在此处完成。黄金越多，可购买的海盗船的等级就越高，而与敌对士兵的海战的胜率就越高。游戏亦设置了许多迷你游戏供玩家游玩，而支持在线联机游戏模式为游戏增添了更多乐趣。



▲在场景中自行探索就有可能获得意想不到的物品。



▲当海盗船需要修理时可千万不能吝啬哦！

（文：伊娃）

文 翔Starry 编 LIKY



游戏一品轩

在今年的掌机游戏年末商战中，发力最狠的第三方厂商当属育碧：《疯兔》、《警察 新兵》、《忍者神龟》、《刺客信条》（NDS和PSP上有两款不同作品）、《阿凡达》……感觉有点“捞不到钱誓不休”的味道。当然，其他厂商也没有闲着，趁着大好的敛财机会纷纷拿出自己的看家大作。如果你有多台游戏主机，那你肯定是玩得忙不过来啦。（笑）

本辑游戏推荐

Recommend 推荐 原作电影的忠实粉丝·喜欢动作解谜游戏的玩家



乐高·琼斯再战江湖！

NDS 乐高印地安纳琼斯2 冒险再续

厂商	LucasArts	类型	ACT
Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues			
版本	欧版	编号	4444

那个积木方块的琼斯博士又回来啦！游戏的第一作《乐高印第安纳琼斯 最初的冒险》曾于2008年6月发售，获得了玩家的广泛好评。今年11月17日游戏的续作也正式发售，并登陆NDS、PSP、X360、PC等多个平台。本作的玩法和前作大致相同，依然是动作加解谜。在每个关卡中玩家可控制两名角色，按X键切换所操作角色，关卡中有不少机关障碍需要两名角色协力合作才能通过。游戏一开始琼斯出现在一座岛上，这座岛相当于前作的博物馆，起到一个游戏菜单的作用，玩家可以点击下屏的日记图标进入到故事模式、挑战模式以及设置选项中，同时在岛上还可以购买角色、进行多人联机、查看故事剧情、自定义角色形象等等。然而，这个岛也是一个关卡，玩家可以在岛上不断探索，收集各种物品，并获得冒险日记，从而不断开启挑战模式中的迷你游戏。本作主要由故事模式和挑战模式构成，故事模式根据原作电影第四部《印第安纳琼斯与水晶头骨王国》改编，而挑战模式则涵盖了系列四部电影，主要由一些迷你游戏构成，类型多种多样。随着游戏的不断进行，玩家能够获得许多角色，而这些角色都拥有自己的特殊能力，如女性角色能够通过狭窄地带、仓库工人能够撬开木箱等等。玩家需要利用各角色的特殊能力进行解谜，同时还可以借助这些角色来搞定之前关卡中无法打开的机关来完成额外的收集。本作拥有非常丰富的收集要素，要想达成完美需要花上不少的时间。



▲本作刚开始的这个岛既是一个关卡，又是游戏的菜单。



▲挑战模式中有各种各样的迷你小游戏。

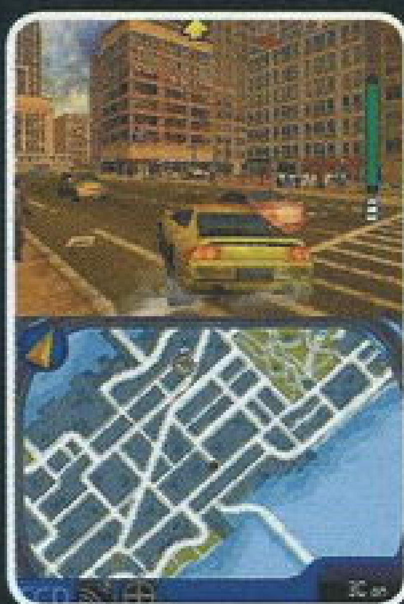
说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 警察 新兵

C.O.P. The Recruit

厂商	Ubisoft	类型	ACT
版本	欧版	编号	4377

本作是一款类似《GTA》的全3D开放式游戏，在今年的E3大展上首次公布并获得了不少媒体的好评。游戏中玩家需要扮演名叫Dan Miles的前地下车手，他在一次飙车赛中发生了事故而被捕，之后隶属纽约CCD（城市控制部门）的干探Brad Winter劝说Dan加入到CCD中并成为C.O.P.（犯罪歼灭计划）的一员，这样Dan还可以免蹲大牢。为了维护纽约的和谐，Dan的警员密探生涯便开始了。以NDS的机能来说，本作的3D画面可以称得上非常优秀，而像《GTA》一样玩家可自由游走在纽约市，这也让人感觉到制作组强悍的技术实力。游戏的玩法类似《GTA》，主角的3C（类似PDA的设备）收到任务后，玩家便要在地图上进行定位，然后根据箭头提示前往任务地点。除了主线任务外，玩家在游戏过程中还会遇到各种分支任务。


▲本作的画面效果十分出色。

推荐给 喜欢开放式动作游戏的玩家·不喜欢俯视角《GTA》的玩家

PSP 职业进化足球 2010

Pro Evolution Soccer 2010

厂商	Konami	类型	SPG
版本	欧版	容量	约985MB

一年一度的“《PES》系列”（“《WE》系列”的欧版）终于再次登场！精美的片头CG、全新的菜单界面都给人焕然一新的感觉。在正式游戏前，玩家需要建立朋友卡片，这个卡片也就是玩家的联机个人档案，用于记录玩家和朋友联机比赛的胜负情况。和家用机版《PES 2010》全方位的大幅进化相比，PSP版的进化实在是微不足道。游戏的引擎仍然照搬前作，画面没有什么大的进步。解说依然欠奉，球场也没有增加。球员和球队的实名授权方面，本作依然和《FIFA》有较大的差距，只有等待汉化小组将其进行完善。值得称道的是本作新增了官方授权的欧洲冠军联赛模式，而大师联赛、一球成名、杯赛等比赛模式仍然健在。在操作方面，本作的手感和前作比有些许的进步，CPU球队的AI也有所提高。截稿前为止本作的汉化版还尚未推出。


▲游戏与前作比并没有什么大的进化。

推荐给 所有喜欢足球游戏的玩家

PSP 斯巴达勇士

Hero of Sparta

厂商	Gameloft	类型	ACT
版本	美版	容量	约66MB

Gameloft一直是手机游戏的老大，iPhone上市后它又不遗余力地推出了众多风格类型迥异的作品（虽然不少游戏山寨味较浓）。这款《斯巴达勇士》便是移植自iPhone平台，其游戏风格与《战神》十分神似。游戏开场的一段CG制作得非常精美，然而进入到游戏后，简陋的3D画面可能会让不少人感到失望。毕竟这只是一款价格几美元的“minis”游戏，玩家也无需要求太高。游戏主要有标准攻击（□键）和连续攻击（△键），两种攻击能够组合出几种不同的招式。○键释放特殊技能，不过会消耗蓝色的能量槽。随着游戏的进行，玩家能够获得各种武器。每种武器有伤害等级和特殊技能等级的设定，玩家可以消耗红魂进行升级。抛开游戏很一般的手感和略为粗糙的画面不谈，本作其他方面其实都还不错。


▲本作的故事和场景都充满了《战神》的史诗感。

推荐给 不挑剔的3D ACT爱好者·喜欢《战神》而又对动作手感要求不太高的人

PSP 水晶守护者（汉化版）

Crystal Defenders

厂商	Square Enix	类型	SLG
版本	汉化版	容量	约11MB

《水晶守护者》是由Square Enix在日本推出的一款塔防类手机游戏，之后又登陆iPhone、Wii、X360、PS3等多个平台。本作采用的是“《最终幻想战略版》系列”的世界观，其最大的特色便是融入了大量的“职业”元素。玩家需要在地图中配置各种职业的兵种，以保护终点的水晶不被夺去。打败怪物后能够获得金钱，玩家可以用金钱购买战士、黑魔法师、盗贼等兵种或者升级兵种。同时玩家还可以在兵种附近配置各种能量水晶来提升兵种的能力。本作一共有12张地图，每张地图有30波敌人攻击。游戏的一大特点是玩家在配置兵种时敌人的行动会停止，这样就会有充裕的时间来思考和部署兵种。然而，本作取胜的关键是兵在精而不在多，努力提高战斗单位的等级以及利用好盗贼才是关键。

推荐给 《最终幻想》狂热爱好者·喜欢“塔防”类型游戏的玩家

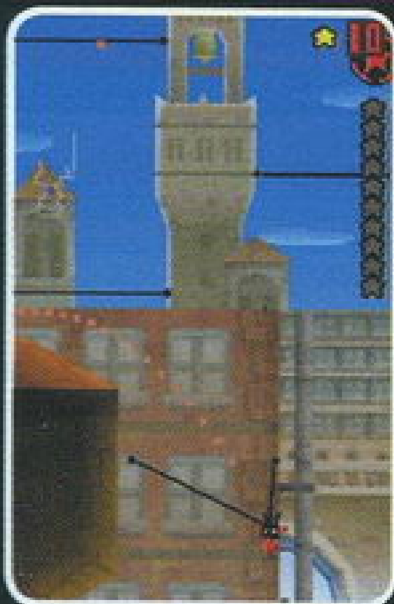


▲要想抵挡30波敌人攻击并非易事。

NDS 钢索大冒险

WireWay

厂商	Konami	类型	ACT
版本	美版	编号	4416



▲本作的玩法虽然简单，但趣味性不低。

本作是一款活泼轻松的休闲创意游戏。游戏讲述了Wiley和朋友ReFresh乘坐太空船来到地球收集一种名为“Elan星”的资源企图发大财，而故事便由此开始展开。游戏刚开始的一段影像就基本介绍了游戏的出场人物和基本玩法。本作的玩法非常简单，玩家只需通过拉动钢索然后借助其弹力来使Wiley移动于钢索之间便可，最终目的是让Wiley到达关卡终点。Wiley在钢索上时可以用触控笔点住它然后拉动它调整弹跳位置，当他被弹到空中时可以用触控笔点击屏幕进行一个小幅度的二段跳，另外当Wiley在空中时还可以拉动附近的钢索来勾住他。游戏的主要任务是收集Elan星，当收集10颗蓄满星星槽后能够发动超级钢索模式，在短时间内所有的钢索弹力都会大增。除了故事模式，本作还有两个更具挑战性和创造性的游戏模式。

推荐给 喜欢创意游戏的玩家·喜欢轻松休闲游戏风格的玩家

NDS 忍者神龟 冲击

Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade Attack

厂商	Try First	类型	AVG
版本	美版	编号	4425

肯定有不少人都很喜欢FC时代的《忍者神龟》二代和三代，而育碧似乎也抓住了这些老玩家的怀旧心理，不久前就曾在家用机上推出过横版过关的《忍者神龟》，如今NDS版也于近期发售。本作在剧情的演绎上采用了强烈的美式黑白漫画风格，看起来有一些怪异。游戏采用了全3D画面，不过玩法却是FC风格的清版过关，玩家只需要在每个场景中不断消灭完敌人然后前进即可，在场景中击败最后一个敌人还会有特写慢镜头。游戏的手感和攻击判定都存在着问题，按键分布也不太合理，需要一段时间才能适应。在每关开始前，玩家可以选择自己操作的神龟和CPU的神龟，每只龟的攻击、体力等各有千秋。本作最大的亮点在于支持双人联机协力过关，相信玩家能够找到以前玩红白机《忍者神龟》的感觉吧。

推荐给 《忍者神龟》爱好者·喜欢FC《忍者神龟》游戏的玩家



▲游戏采用了斜45度视角，玩法依然是2D风格。

NDS 圣诞颂歌

A Christmas Carol

厂商：Disney　类型：AVG　版本：欧版　编号：4449

《圣诞颂歌》是英国著名作家查尔斯·狄更斯撰写的短篇小说，今年11月原作由迪斯尼改编为电影正式上映，并由罗伯特·赞米基斯执导（代表作《回到未来》、《阿甘正传》），金凯瑞主演，同时上映的IMAX 3D版本也是迪斯尼的首部IMAX 3D影片。和许多电影改编的NDS游戏一样，本作没有采用电影的真人形象而使用的是2D卡通造型。故事方面，游戏中有一位冷酷无情的吝啬鬼守财奴Scrooge，而玩家则需要通过圣诞精灵在圣诞夜唤醒他人性美好的一面。游戏是一款欧美风格的解谜AVG，通过有顺序地点击各种物品推进故事。比如游戏的第一个任务是帮助Bob生火，玩家首先要摇晃火炉旁的木炭箱，然后晃动火炉旁的抽屉，再点击猫，最后打开Scrooge身后的窗户并点击木炭即可让Bob生火。



▲本作是一款比较传统的欧美风格解谜AVG。

推荐给 想看电影的人·喜欢欧美风格解谜AVG的玩家

一品短消息

NDS短消息

●Square Enix出品，融入了“《最终幻想》系列”经典元素的RPG《光之四战士 最终幻想外传》在近日发布了汉化版。上辑《掌机王SP》有本作的详细攻略。

●Activision在家用机和PC上推出的《现代战争2》相当火爆，而NDS上也发售了相应的衍生游戏《使命召唤 现代战争 动员》（4430），该作在最近发布了汉化版。

●根据同名动漫改编，今年8月5日发售的2D ACT《BLEACH DS 4th 烈焰使者》（4096）在最近发布了汉化版。

●育碧出品，家用机版《刺客信条Ⅱ》的衍生作品《刺客信条Ⅱ 探索》（4432）推出。

●SEGA出品，根据11月20日上映的动画电影《51号星球》而改编的同名游戏发售（4395）。

●由梦工厂制作的动画《马达加斯加》获得了广泛好评，最近它被改编为了竞速游戏《马达加斯加赛车》（4418），其玩法类似《马里奥赛车》。

PSP短消息

●SCE年底的看家大作《小小大星球》在最近推出了官方中文版，所有PSP玩家都应该试试本作，感受下“游戏3.0”的魅力。

●SCE发行的创意游戏《隐形妖怪》推出了官方中文版，不过本作需要PSP摄像头和游戏同捆的专用实体卡片才能进行游戏。

●今年7月发售的恋爱育成AVG《兰岛物语 少女的约定》在最近发布了官方中文版。

●“《秋之回忆》系列”第五作的外传作品《秋之回忆5 安可》在最近发布了完全汉化版，喜欢系列作品的玩家不要错过。

●《铁拳 暗之复苏》的超一流素质让许多FTG玩家对续作充满了期待，近日《铁拳6》正式推出，游戏需要官方6.10系统，不过目前游戏已经破解，自制系统可以玩到。

小翔一开始对《2012》没有什么感觉，不过某天逛完超市后没事干又碰巧是周二影院打折便去瞅了瞅。看完该片后的第一感想就是欣赏此片一定要找个银幕够大、音响够震撼的影院。毕竟剧情也就是常见灾难片的套路，关键在于用该片来养眼睛和养耳朵。我运气够好，之前从未去过的这家影院这两方面都表现得非常棒，在一些大场面时看得我全身发麻，这种感觉已经很久没有了。要是此片有个IMAX 3D版本，那绝对无敌了！

文 Hilde 编 盲先知 美编 紫枫

天地自由任我行
——闲聊游戏里的交通工具

俗话说“衣食住行”，可见“行”这一要素在人们生活中所占的比例有多重。在游戏里也不例外，很少有游戏从头到尾都是在同一个场景里进行，要挪地方就少不了交通工具的帮忙。拿经典的《魂斗罗》和《马里奥》来说，《魂斗罗》里的主角往往是坐着直升机抵达战场，再帅气地从直升机上跳下开始厮杀；马里奥的交通工具则比较诡异，多数时间他都是利用一种看上去类似下水管道的“空间转移装置”来旅行，有些时候则会选择恐龙、飞天斗篷等更加超现实的方法。其他游戏里的各种交通工具就更是五花八门，下面就让我们一起来聊聊。

SPECIAL 专题企划 FEATURE

古典交通工具

在蒸汽机发明之前，人类的移动速度是相当缓慢的。那个时代想要出行，基本都要动用人力或是畜力，这其中最简单的方法就是走。其实“步行”算不上是使用交通工具，但却是我们日常生活中和各大游戏中最常用的移动方式。马里奥要走到关卡最右边才算过关，扎克斯要在城里走来走去触发剧情，御剑要在犯罪现场里来回走动调查线索，可见自己的双腿就是一样最值得信赖的交通工具。另外，由步行衍生出来的跑啊跳啊等动作也广泛运用在各种游戏里，ACT里跑跑跳跳非常常见，在一些RPG和AVG里，厂商为了加快游戏的节奏，也经常有“按住B键即可跑动”的设计，玩家一路小跑就能很快逛遍地图的各个角落。步行的优点非常明显：它的几乎不需要任何成本，游戏里可没有不买双鞋就出不了门的顾虑。它也不用事先准备，想走的时候抬腿就走，不像开个车还得启动半天。另外，虽然现实中我们的体力有限，但是大部分游戏里的主角都是体能达人，玩家玩个把小时的游戏，主角从头跑到尾都不说一句累。不过速度慢是步行的致命弱点，想到其他王国、其他大陆冒险的话，光靠走估计时间上就能让玩家等到抓狂。于是，人们想出了更多的出行手段。


▲查线索，靠的就是咱这双腿！

人力不行，那就畜力，骑马就是一个不错的选择。在玩《无双》的时候，想迅速赶到另一个据点，或是快速回防，上马疾驰是最好

的选择。不光移动速度提高不少，在马上还能用出专有的招式，像是马超上了马之后更是跟变成了超人一样。光荣也看出了这一点，战马从早期的代步工具，逐渐变成了游戏里的重要要素之一。比如在《355》里，玩家需要刷出顶级战马，再细心培养，这样就能打造出属于自己的一代名驹。在游戏的世界里除了马以外，可供骑乘的东西还是相当多的，像是《口袋妖怪》里，很多玩家都会培养一些工具用精灵，骑着鸟型精灵在城市之间飞行，坐着鱼类精灵攀上瀑布或是潜入水底，它们都极大拓展了玩家冒险的范围（当然很多时候《口袋》的主角们的交通工具是自行车）。再比如马里奥不想走水管传送的时候，就会骑着耀西出行。从游戏里的表现来看，虽然耀西的速度没比马里奥步行快多少，但是耀西能吞敌人，还能生蛋，对于冒险的帮助相当大。





▲在游戏里，天马骑士的回避能力也普遍很强，但是攻击力就有所欠缺。

而在某款游戏里，帅小伙们能骑着飞龙和敌人作战是一件非常令人激动的事，而温柔婉约的女孩子们多数则驾着天马翱翔于战场的空中——恐怕很多读者已经猜到，这里说的就是经典S·RPG《火焰之纹章》，飞龙骑士和天马骑士是游戏里两个老牌职业，和普通步兵职业5格或6格的移动力不同，飞龙和天马一走就是8格甚至10格，而且无视地形影响，移动力方面高下立判。

在骑乘之外，各种牲畜也能用来拉车，马车就是这样一种古老的交通工具。像是《勇者斗恶龙》的很多作品里，主角和伙伴们就常常坐着马车出行。而在《恶魔城X 历代记》的开头，主角里希特就驾着马车前往恶魔城搭救女友，路上遇到死神挡道时，里希特挥鞭与死神缠斗，而马车不需控制仍能继续前进，实在是神奇。在《狼与香辛料》里，赫萝因为躲进罗伦斯的马车后，才展开了整个故事。PSP的《战神》中，奎爷能够到达地狱，也全托了太阳神马车的福。与马匹相比，马车有了“车”的部分，自然坐起来舒服些，而且更重要的是马车的装载量比马要大得多，无论是拉货还是载人都是好手。军事方面，古时候的战车也姑且算是马车的一种，有着马匹的速度，再加上车体具有一定的防御力，所以能够驰骋沙场也不奇怪了。看看中国象棋里的“车”多么厉害，就知道在古战场上的战车有多威猛。不过战车视觉效果上没有飞龙天马那么有奇幻风味，也不像骑士单枪匹马那样能凸显个人英雄气势，所以在游戏里比较少见。



▲这里还有个可吐槽之处：一般人出战也就骑个马，里希特干嘛要特意驾上马车？难道在开打之前他就料到了城堡里有一堆MM等待他的拯救？



说过了陆上，再来说说别的。很多游戏的世界观比较广阔，不止局限在一块大陆里，当需要跨海远洋的时候，船就成了必不可少的交通工具。无垠的大海意味着有许多未知的地



域可以探险，这也成了游戏的上好题材。像是在“《塞尔达》系列”里，就有几作需要玩家驾船在海洋上遨游探险。尤其是NDS上的《幻影沙漏》中，整个地图分为四大海域，玩家从一个岛屿前往另一个岛屿时，就要在海上驾船展开冒险。不过游戏里的航海并非只是单纯的移动，旅途中还有很多要素，例如玩家要控制船的航向、速度，也少不了激烈的海战，航行过程中甚至可以通过打小怪来赚钱。丰富的“海面娱乐项目”让玩家切实地感受到，海上的旅程和陆地上的冒险是完全不同的。游戏中玩家还可以通过打捞、购买等手段获得船的配件，来组装起一艘更强力的船。



▲虽然船长有点猥琐，不过船的整体质量还不错。

飞上天空是人类自古以来的心愿，不过在飞机发明之前，能够飞上蓝天的装置大多是热气球和飞艇，这些飞行器的一个共同特点就是总体密度比空气轻，所以能够靠浮力飞得起来。像是在“《庭格尔》里”，猥琐大叔庭格尔就曾经坐着热气球到处乱跑。而在“《最终幻想》系列”和其他一些游戏里还有一种充满了奇幻风味的交通工具——飞空艇。和热气球、飞艇不同，飞空艇多数是由水晶、魔法等一些神秘的动力源驱动，外观则更是五花八门，有的飞空艇装有桅杆和风帆，像船只一样靠风导航；有的飞空艇浑身上下装满了螺旋桨，一飞起来到处都是舞动的旋翼，甚是热闹；有的飞空艇则颇有“喷气式”的风范，喷着火焰从眼前呼啸而过。在奇幻世界里，飞空艇恐怕是最理想的交通工具，不仅速度快、载客量大，而且能够作出垂直起降、原地悬浮等高难度动作，更可贵的是它几乎没有使用限制，翻山过海全不在话下，无怪乎很多游戏里到了后期才能用上飞空艇。

现代交通工具

聊过了那些老式的交通工具，再来看看现代的交通工具。自从人类发明了各式各样的动力源之后，交通工具的效率被大大提高了。就拿划时代的发明——火车来说，虽然最初的火车速度不比马快多少，但是随着技术的完善，火车开始越来越多地运用到了各个方面。从原始的蒸汽机车，到后来的内燃机车，再到现在的电力机车，只要铁轨铺得到，火车就能走得到。无论客运还是货运，火车都能出色地完成任务。游戏里也少不了火车的出现，像是将要推出的《塞尔达 灵魂轨道》里，林克的主要交通工具就是火车。相信和《幻影沙漏》里的航海一样，《灵魂轨道》的火车之旅能给我们带来不同的感受。在《恶魔城 废墟肖

像》里，玩家刚刚进到一个名叫“13街”的场景里时，会被一辆疾驰而来的火车直接推出场景，本来被火车撞完后两名主角毫发无伤已经让人非常惊讶了，谁知两人竟然重整旗鼓再次面对火车，更是用尽全身的气力把火车推了回去，当时真是对制作人这异想天开的设计感到惊讶不已。



另外，火车在游戏里不仅是辅助旅行的工具，更能成为游戏的主角，大名鼎鼎的《电车GO》就是一款让玩家驾驶电车行驶的游戏。游戏模拟了日本电车的行驶，玩家作为电车的司机，要根据时间、路线、信号灯指示等来控制电车的启动、停车、靠站、开门以及车速等方方面面的要素，还原了真实电车的驾驶感，就连电车行驶时那“咣当咣当”让人昏昏欲睡的声音都还原了出来……



▲在驾驶电车的同时，还能欣赏沿线的风景。

不过毕竟火车的行驶有一个先决条件——轨道，所以它的行动还是颇受限制，这时小巧灵便的汽车便体现出了优势。由于汽车的行驶无需事先做铺垫，环境适应能力相当高，从遍布冰雪的青藏高原，到堵车堵到腿抽筋的中关村路口，汽车都能担任起代步的任务。要说汽车在游戏里作为交通工具的表现，最具代表性的莫过于《GTA》了。游戏的名字“Grand Theft Auto”这个词组本是个警察用的术语，指的就是偷窃机动车辆的犯罪行为，而在游戏里，玩家从头到尾都要和车打交道。由于地图很大，玩家想到其他地方去的时候，要么就是搞辆车自己开去，要么就是打车去，车在游戏里确确实实地当了代步工具。另外，游戏的任务有很多也和车息息相关：有些任务要玩家跟踪目标，当目标上车后玩家也得找辆车去追；一些边开车边追逐边枪战的任务更是刺激，玩家一边要开车，一边还要和敌人厮杀；有的任务干脆就是让玩家去偷多少辆车回来。无论是传统第三人称视角的《自由城故事》里，还是卡通风格浓重的《唐人街战争》里，驾驶车辆的操作感都非常好，从启动、加速到转向、停车，一点都不含糊，游戏里笔者的一大爱好就是抢辆好车，再把车载电台开到最大音量，一边听音乐一边漫无目的地闲逛，甚是惬意。


▲游戏里还能玩一些飞车撞破广告牌的特技表演。

除了作为很多游戏里的辅助工具以外，车还是一个游戏类型的主角。像是跑步、自行车等都是体育比赛的项目，非常考验操作技术的驾驶也自然而然地发展成了竞技项目。赛车游戏作为一种与现实相当贴近的游戏类型，大多以追求真实的操作感为卖点（《马车》那样的暂不讨论=_=），无论是赛车还是赛道都力求还原现实，《GT赛车》算得上是这其中的佼佼者。笔者虽有驾照，但是真车上路的经历并不多，在玩《GT赛车》时，虽然能体会到游戏那超强的真实感，但是操作方面就不行了。速度稍微提上来一点就控制不好方向，过弯技巧不是不知道，但就是做不出来。后来

问过几位经常上路的朋友，普遍反映《GT赛车》比开真车难多了，看来想达到赛车手的水平也不是那么简单的事。



▲入弯减速出弯加速，说起来容易做起来难啊。

另外一种现代常用的交通工具是飞机。飞机的速度比其他交通工具快很多，而且很少受地形限制，所以应用范围也很广。不过飞机对起降环境要求比较高，笔者印象最深的是在《我是航空管制员》里，玩家能够作为地勤来指挥机场的飞行秩序，一班又一班的飞机来来走走，有时天气突变或是发生紧急情况还需要玩家随机应变，很有现实中那种稍一疏忽就会机毁人亡的紧张感。不过在游戏里民用飞机的出场并不是很多，大多数时候玩家关注的焦点都是翱翔于长空的战机。

华丽空战可能是每位玩家小时候都曾经憧憬和梦想过的，而模拟飞行射击类游戏则是每款主机上都少不了的游戏类型。就拿PSP上的《皇牌空战X》来说，玩家在游戏中就是一位ACE级飞行员，驾驶自己的座机在空中与敌人展开厮杀。虽然听起来很帅，但是这类游戏上手难度却不低，光是战机的操作就得让玩家学习和适应一下，而完成各种任务的目标也是不小的挑战，虽然游戏难度不低，但是熟练之后玩起来相当有成就感，尤其是在几个翻滚回避敌人的攻击之后再一炮击坠敌机，那种爽快的感觉实在是难得。







▲像笔者这种在空中转上两圈就会迷失方向的人实在不适合这类游戏。

另外，由于飞机在飞行时是一个独立的密封空间，这也是一些悬疑故事的上好舞台，许多侦探故事都以飞机作为场地。前段时间的《逆转检察官》也不例外，御剑在飞机上遇到的杀人案正是因为飞机的封闭性而显得迷雾重重：飞机上一共就这么几个人，但是每个人似乎都有不在场证明，这种乍一看无解的问题让玩家更想追寻到底，究竟犯人是谁呢？

未来交通工具

既然是游戏，自然少不了对未来世界的展望，科幻是游戏迷们喜闻乐见的题材。未来的交通工具是什么样子的呢？很多游戏制作人在游戏里给出了答案。既然是未来的交通工具，那上天入地无所不能也不奇怪，我们先来说说在电影和游戏都经常出现的飞船。

飞船的准确名称应该叫航天器或太空飞行器，是种用于在太空中飞行的飞行器。以现在的科技，我们还不足以在太空中自由航行，不过在未来，人们很可能在各个星球之间展开旅行，于是各种各样的飞船都出现在人们眼中，小到单人驾驶的迷你飞船，大到百万吨位的宇宙战舰，人类的想像力在未来飞船的设计上得到了充分的体现。从侧面来讲，由于不需要考虑一些科学常识的约束，很多飞船的设计都相当吸引眼球，就拿《星战》里常见的钛战机来说，它搭载的是所谓的“双离子引擎”（恐怕没人知道这是什么），不过从外观上完全看不出它是如何驱动以及维持平衡的，而球型的驾驶舱与八边形的机翼似乎也不太符合空气动力学的原理（钛战机不仅要在宇宙空间作战，也会投入大气层内的战斗）。尽管很难从

科学的角度来解释钛战机的外形设计，但正是这不拘一格，充满视觉冲击力的设计让人眼前一亮，也让它成为了《星战》中人们印象最深的机体之一。


▶后期的钛战机和充满杀气……好吧，是充满傻气的黑武士。





▲从宇宙中一路打到异形体内。

同《星战》一样，宇宙空间的战斗也是很多游戏的主题。由于有了科幻主题，那游戏里加入各种稀奇古怪的要素也是正常得很。因为“科技的进步”，玩家手中的武器也不再局限于机枪和导弹，像是激光、粒子炮、磁雷等先进武器也都出现在游戏里，不仅丰富了游戏内容，更是能让玩家过足瘾。比如在NDS上的射击游戏《纳米漂移》里，玩家要在数个风格迥异的星球和宇宙间冒险，对付机器人、卫星等敌人；经典射击游戏《沙罗曼蛇》和《R-TYPE》中，玩家则需要和异形生物展开战斗。说到异形，笔者倒是又想起一种很“古典”的科幻飞行器，那就是飞碟。估计很多人看到飞碟就会想起长着大脑袋和许多触手的火星人形象。而在《合金弹头》里，SNK还真就把飞碟和火星人搞进了游戏，不知道各位第一次看到那摇头晃脑的火星人开着小飞碟出现在战场上的时候，有没有笑到喷饭呢？

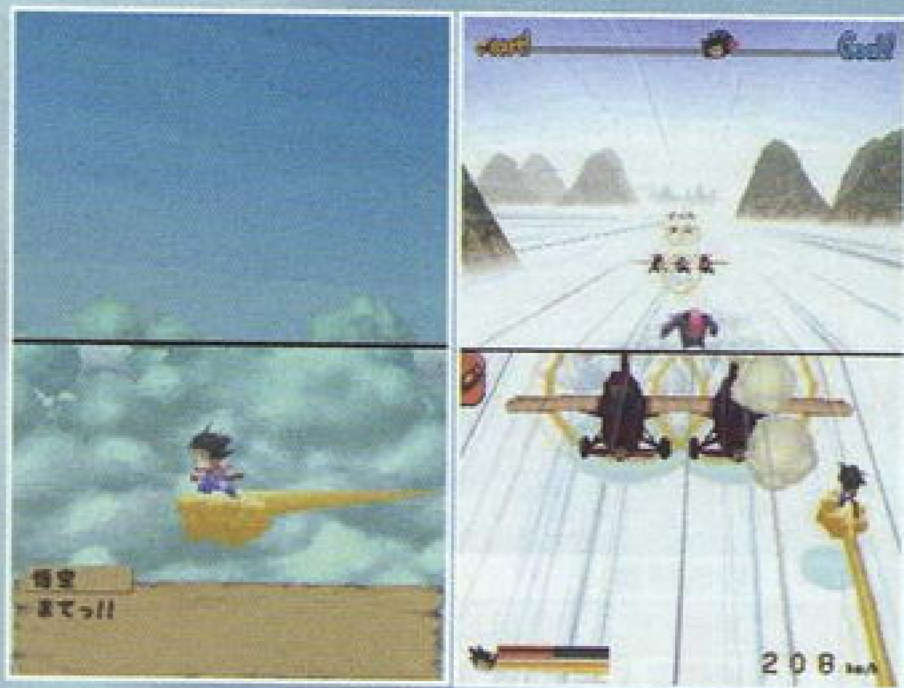
也不知道是不是人们对单纯的飞船大战已经审美疲劳了，反正商家们在飞船外想出了更帅的点子——机器人。严格来说，机器人是一种兵器，而非交通工具，在非战斗情况下大部分机体还要靠母舰来运输。不过人们的想像力是无限的，机器人的能力也就是无限的，就拿初代高达RX-78来说，要降落地球的时候没有跟进母舰不要紧，直接单机从宇宙空间通过


■作为著名路痴的座机，塞巴斯塔肯定没少跑冤枉路。

大气层降落到地面只是小菜一碟，这导致后面的《高达》中越来越多这样的桥段。到了最近的《高达00》里，单机降落地球、突出大气层什么的简直跟玩一样，想来就来想走就走，比坐那些宇宙轨道方便多了。而在《机战》里这种现象更是普遍，今天有伊达隆胜驾驶机体去把妹的事，明天就有安藤正树开着塞巴斯塔在地球上转几圈都找不到路的情况，简直就是把机器人当私家车用了。

其他交通工具

说实话，这一类的交通工具实在不好归类，因为它们实在是太“奇幻”。就拿《西游记》里的筋斗云来说，孙猴子初学腾云时根本飞不远，就是在天上翻翻筋斗，须菩提祖师看他那筋斗翻的滑稽，就教了他“筋斗云”。而在《龙珠》里，小悟空经常坐着筋斗云飞来飞去，速度似乎也不比布尔玛的小飞机慢，可惜到了后来“舞空术”普及了，筋斗云也就没什么人用了。（连漫画里都体现了交通工具的更替啊……）在《龙珠DS》里，因为游戏讲述的是悟空小时候的事，所以筋斗云是一个不可缺少的要素，而设计者也专门为筋斗云设计了一些飞行关卡，让玩家能体会到小悟空驾云飞翔的感觉。



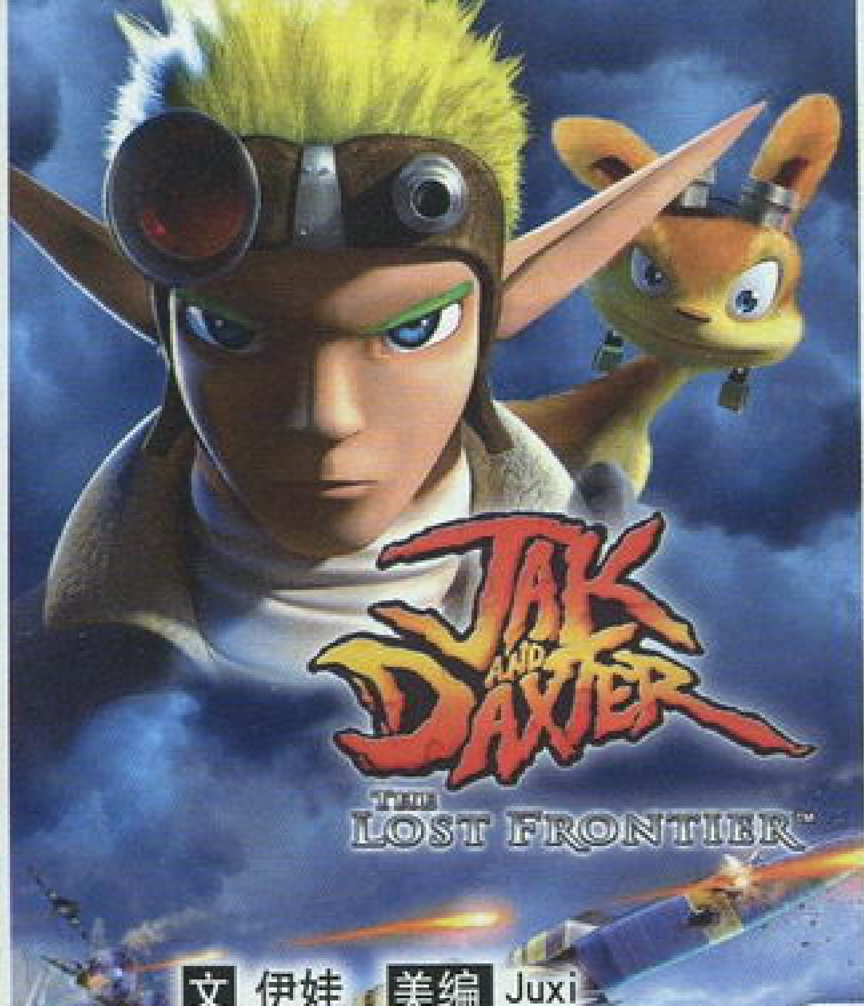
第二种神奇的交通工具要数传送门（在科幻类的作品中通常叫“跃迁”），这东西绝对是理想中的交通工具。设想一下，想要到千里之外的地方时，不需骑马也不需操作飞空艇，不需开车也不需启动高达，只要抬腿跨过一道门就能到达目的地，既方便又环保，既快捷又安全，要是工作单位和家直接有道传送门该多好……（无限YY中）

最后再插一个小小的插曲，这里说的交通工具一直都是用做三维空间中的移动，那帮助人们在时间中移动的算不算是交通工具呢？要是算的话，诸多时间机器也想露露脸啊。



▲哆啦A梦的时间机器。

闲聊了这么多回头一看，游戏里的交通工具还真是无奇不有，虽然人们体能有限，但是人类的创造力和想像力是无穷的，无论是现在我们使用的汽车飞机，还是在未来将会出现的各种更高效、更便捷的交通工具，都是人们智慧的结晶。由于篇幅有限，这样一篇小文实在无法把这些伟大的结晶全部概括，诸位玩家如果有什么补充的欢迎来信一起讨论。



文 伊娃 美编 Juxi

本作由制作了PSP版《瑞奇与叮当5》的High Impact Games工作室开发，故事剧情设定在系列原作三部曲之后，讲述的是杰克所在的星球出现了生态能源的短缺，因此杰克与达斯特搭档便来到荒蛮的星球边缘处寻找新的能源的故事。





PLAYSTATION PORTABLE



杰克与达斯特 迷失边境

Jak and Daxter: The Lost Frontier

SCEA	ACT	2009年11月3日	美版
1人	29.99美元	无对应周边	

操作详解

杰克

杰克是游戏的主控角色，两种近身攻击能力都比较强，随着游戏的进行，杰克总共能获得4种枪械，获得枪械的先决条件就是获得该枪械对应的4种配件，配件可在冒险过程中获得，比如打开宝箱或完成特殊的挑战任务。杰克的跳跃能力极强，不过在相距较远的两个平台间跳跃需要讲究一定技巧，可先实施二段跳，接着按下○键便可产生一定的旋转漂浮效果。

滑杆	控制移动
↑	切换武器
←/→	切换技能
↓	使用技能
△	射击
□	冲刺攻击
○	旋转攻击
×	跳跃
L/R	调整视角

达斯特



达斯特负责的是游戏中的动作解谜环节，整体难度不大，大致可分为三种。1.按住△键即可发动龙卷风攻击，主要作用是撞开场景中的安全门，有的时候也可以将火焰采集到风阵中再撞击敌人，威力极大。发动龙卷风后需要使用滑杆控制移动，因速度极快而导致操控性较差，一不留神就会旋进机关中被碾压致死，需要小心。2.抓起敌人然后将其扔到目标区域，使得危险机关得以解除，比如将蜘蛛扔到洞穴中是利用蜘蛛丝封住洞口，而扔到机器上则是封锁机器使其动弹不得。3.通过发动砸地攻击关闭地面上的带电机关，当机关上的符号由+变为-时，电流颜色变为蓝色，此时可安全通过。

滑杆	控制移动
△	发动/取消龙卷风攻击
□	抓住敌人/扔出敌人
○	砸地攻击
×	能量球攻击

战斗机

战斗机的操作相对其他的射击游戏而言比较简单，当敌机进入可射击范围时会有红框显示，而当我机的准心由绿变红时即可开火。除此之外，空战中当某些敌机上有配件显示时还可派遣达斯特登陆敌机，然后借助QTE对敌机进行破坏，并拿走该机的配件。

滑杆	操纵杆
□+滑杆	环视四周
↑	翻转
←/→	左/右侧翻
↓	快速掉头
×	加速

□	减速
△	重型导弹
○	派遣达斯特
L	第二武器
R	第一武器



◀二周目英雄模式中的QTE会更加严格。

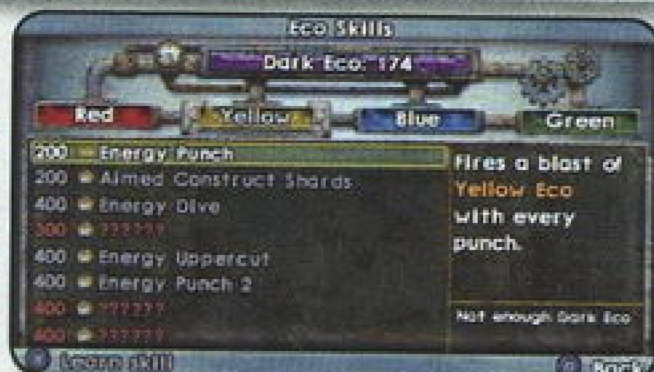
任务系统

游戏采用的是任务制系统，将最初的介绍杰克、达斯特以及战斗机操作的关卡完成后，玩家就需要在地图上接受任务了。屏幕右下角的小地图上不断闪烁的圆圈即是接受当前任务的地点，到达后触发剧情，任务开始。另外在后期杰克能够操控飞船后，需要先将飞船驾驶至目的地，然后再驾驶战斗机离开飞船才能在地图上接受任务。游戏中可随时按Start键查看任务的名称及内容或者查看大地图。



强化角色能力

虽然战斗的难度相对较低，但是还是需要通过升级角色们的各项能力来应对越来越强大的敌人。可以使用获得的Eco能源换取金钱从而提升能力，红色是近身攻击能力，绿色是HP值，黄色与蓝色是为攻击方式以及技能提供的辅助效果，玩家在分配有限的金钱时可尽量多地强化攻击力以及增加HP值上限，战斗力会明显增强。



特殊技能一览



本作中主角杰克一共会习得6种技能，每种技能在特殊情况下都起着重要的作用，通过左、右方向键即可切换各项技能。

名称	作用
Eco Rocket Jump	该技能可让主角到达高处，使用后按×键即可高高跃起。某些特殊地点会有一团黄色烟雾，站上去按×键后会自动跳跃
Eco Construct	该技能用于建造场景中的辅助阶梯，使用时地面上便会升起一座绿色水晶石
Eco Amplitier	威力强大的攻击技，使用后主角会扔出一个红色能量球，使用枪支射击后能引发大范围爆炸
Eco Shield	防御技能，使用后会在主角身上形成防护罩
Eco Teleport	传输技能，在雕像旁边使用该技能即可与雕像进行换位
Eco Reflexes	该技能用于降低机关等物的运转速度，也可减慢敌人的行动

关于金蛋

城市中，靠近发蓝光的路灯后按△键即会显示金蛋所在位置的画面，玩家需要依靠记忆在周边寻找，如果在规定时间内未找到则需重新开始。金蛋可用于“Secrets”选项中购买各种效果及装备，诸如让主角或敌人的头变大等效果所花费的金蛋数相对较少，而大部分特殊装备所花费的金蛋数则非常高，比如枪械/战机无限弹、怪物手套等，其中“无伤”装备所需的金蛋数最高，需要80个金蛋。



▲寻找金蛋的时间非常有限。

强化战机

击落敌机后都会解禁新的配件碎片，先在“Purchase”选项中花费金钱购买，然后在“Customize Plane”中将购得的配件装备上即可，而装备后的配件亦可再次花费金钱进行升级。

玩后感



游戏通关后便会解禁“英雄模式”，之前的所有装备与技能全部得以继承，但是难度却要高出很多。游戏的整体素质不错，战斗场面火爆，操作手感也令人满意，喜爱动作游戏的玩家可以尝试一下。

周末神秘特工队 第五日之兽

The Secret Saturdays: Beasts of the 5th Sun

D3 Publisher	ACT	2009年10月20日	美版
1人	29.99美元	无对应周边	

本作是根据正在北美地区热播的人气动画片“《周末神秘特工队》系列”改编的横版过关动作游戏，故事情节基于原版动画，讲述的是主角扎克一家一路追讨邪恶的凡鲁克的探险旅程，为了粉碎凡鲁克使用古代神器控制世界的美梦，他们必须要先找到神器……

推荐度 B

文 伊娃 美编 Juxi

游戏介绍



游戏共设置了十个有趣的关卡供玩家探险，关卡的场景各不相同，包括动画版中的原始丛林、海底、火山口等。在探险过程中，玩家会相继遇上46种奇特生物，其中包括了一些动画版剧情以外的生物。如果将这些生物打败即可收集成为自己的宠物，而且系统会自动将所收集的生物保存起来，玩家可在地图选择画面按L键查阅已收集生物的具体信息。游戏以冒险为主，玩家需要操控主角扎克通过各种各样的机关来追踪凡鲁克，在场景中摆荡跳跃是游戏的最大难点。

扎克的特异功能

主角扎克拥有的特异功能是意志操控，按住L键即可呼出“意志符”，在按住L键的同时使用滑杆将意志符移至敌方的目标生物上，该生物则会暂时昏厥，机关继而关闭。意志操控也可使用在扎克的“周六特工队”的队员身上，从而操控伙伴们完成扎克完成不了的任务，比如在高墙上攀爬或操控翼龙飞行等，后面会详细介绍。

游戏操作



使用滑杆控制主角行走，×键为跳跃，连按两次为二段跳。主角使用的武器是角棍，除了攻击敌人，还可用于发射钢丝并钩住平台的底面进行摆荡跳跃，从而跨越障碍。具体操作是先跳跃，然后按□键发射钢丝，该操作对玩家力度把握的要求很高，如果平台较长则要连按□键并配合滑杆进行平移，如果平台较薄可将滑杆上推，扎克便会翻身跃上平台。战斗部分操作非常简单，○键为重攻击（横扫），□键为轻攻击（敲打），在对付野猪等凶猛生物时建议先轻攻击一次再重攻击一次，如此重复攻击便能更容易打败敌人。

其他角色的操控


▲冰冻后的敌人在一段时间后会自行解冻。

在扎克冒险的同时，他的父母亲为了保护他，会经常出现在比较危险的战斗中。这两位角色的战斗操作也很简单，□键为轻攻击，○键为重攻击，×键为跳跃。跳到空中时再按○键或□键则分别对应不同的特殊攻击。母亲的武器是火焰剑，跳跃结合轻攻击是挥剑扫荡，而结合重攻击则会发动威力很猛的斩击；父亲的武器是能量手套，跳跃结合轻攻击则会将对面的敌人全部冰冻，而结合重攻击则会发动大范围冲击波。

伙伴的作用

巨型幽灵怪



幽灵怪的特长是攀爬高高的墙壁，操控的时候掌握好跳跃的时机即可。幽灵怪一般出现在玩家根本无法逾越的高墙后面，这时就要操控它来到主角身边，将主角举起并上抛。不过幽灵怪在到达前也是要通过许多危险关卡的，碰到机关就会消耗体力槽。

蝙蝠怪

当高台之间的上空没有平台可以利用时，会出现蝙蝠怪，操控其移动至两个高台的正上方后，主角就可以利用角棍发射的钢丝钩住蝙蝠怪摆荡到另一边了。注意操控完毕后要尽快行动，否则蝙蝠怪会在一段时间后返回原地。

翼龙

翼龙的作用是飞行，主角骑上去后必须要通过按×键来调整翼龙的飞行高度，从而躲避飞行途中的蜂鸟、尖石等障碍。

巨蜥

巨蜥能够沿峭壁爬行，还能空中滑行跳跃，最终的目的是将大冰块从道路上清除或是推下来用作主角的垫基石。

箭鱼



箭鱼出现在河流关卡，河流上方的岩石中通常都会有很多毒蛇把守。操控箭鱼时，箭鱼长长的嘴巴上会有虚线显示，瞄准后按×键箭鱼便会跃起，倘若落下时正好砸到毒蛇，便会使其当即毙命。

火焰人

出现在火山场景中，操控后可按□键在熔浆中放置石块，便于主角通过，但是石块的数量有限，而且石块之间的位置不能过大而超出主角的最大跳跃距离。



关于敌方生物

每个关卡中都会遇上4～5种神秘生物，比如雪狼、灯笼蛙等，每种生物的攻击方式都各异，但大多都很好应付。被打败的生物会经常出现在战斗现场，此时玩家可操控他们来对付一拨拨的敌军，好处便是就算被攻击也只是消耗该生物的体力槽，而扎克的体力槽不变。



▲猛兽的攻击频率相对较低。

关于萤火虫

在场景比较复杂的地方都会有萤火虫出现，这对于过关起着非常重要的作用，萤火虫被收集后会有一串荧光点分布在接下来的线路上，有时也会为玩家指引通往隐藏区域的道路，非常实用。

玩后感



虽然采用了动画版原班人马的全程配音，不过游戏一开始玩起来着实有点枯燥，但玩到后期时却非常有意思，越来越多的生物得以收集并操控使得游戏操作不再单调。另外，巧妙复杂的机关设计让人头大却不乏过关后带来的成就感，推荐给动作游戏爱好者。



《刺客信条》曾经在次世代家用机上掀起过很大的波澜，不仅因为其美女制作人，也因为游戏本身的大制作和潇洒的游戏方式。随着最近《刺客信条2》的发售，育碧也顺势推出来两款全新的掌机版《刺客信条》，其中这款PSP版在游戏方式和系统上更接近于1代原作，而剧情也是紧跟在1代之后，主角阿泰尔帅气的冒险又开始了！

文 BBQ 编 雷伊 美编 Juxi



PLAYSTATION PORTABLE

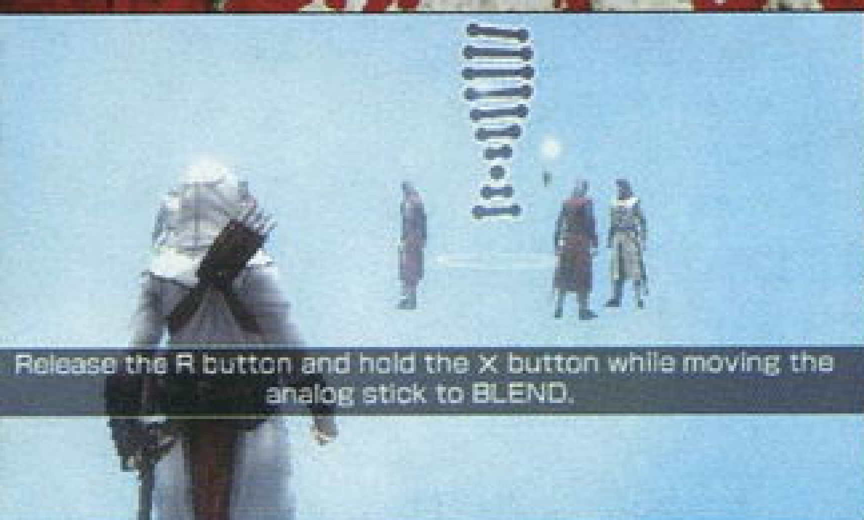
刺客信条 血族

Assassin's Creed: Bloodlines

Ubisoft	ACT	2009年11月17日	美版
1人	39.99美元	无对应周边	

操作简介

滑杆	控制阿泰尔移动。
十字键	更换武器。
L	短按一下为将视角移动到主角的身后，按住不放再配合PSP右侧的□、△、○、X可分别向左、上、右、下转动视角。
R	跑动，按住R的同时按住×键可进行快速跑，靠近建筑上有攀爬处的地方按R+X可进行攀爬；战斗中为防御。
△	作用很多，战斗时为锁定敌人；平时为与人物对话、调查；站在高处时为向下俯瞰。
□	使用装备的武器攻击敌人，当装备长剑时按照节奏按键三次可发动连击。
○	战斗中为拉扯推倒敌人，在敌人防御时可以用到；攀爬时为垂下身体。
×	平时按住不放会做出祷告动作混入人群，麻痹敌人的注意；战斗中为闪避；在高处时为从高处垂直落下。
START	调出菜单，菜单中按L、R可切换查看该关卡中不同阶段的任务情况，另外也可以进行设定（Option），退出游戏（Exit Memory）。



武器

游戏中一共有4种武器，十字键的上、下、左、右分别对应暗器、拳头、短剑和长剑，平时按下对应的键即可进行切换。一般战斗以长剑攻击为主，战斗中根据节奏连续按三下□可发动连击。短剑有两种用途，在远处锁定敌人后当作飞刀进行远距离攻击，对杂兵都是一击必杀的，一开始只有3发，可利用点数来增加，不过最多也就只有5发，射出去的短剑捡回来可以继续用；近身时则为近距离攻击，挥刀速度比长剑快，攻击不消耗发射数。暗器主要用来暗杀敌人，被敌人发现后进入战斗时如果装备的还是暗器就无法按□来进行攻击了，不过即使这样，在一般杂兵战中它的实用价值仍然相当高。锁定某个敌人后，在战斗中看准时机（一般是在敌人出刀的瞬间）按R+□可进行反击，如果此时装备的是暗器，那么反击可以令大多数杂兵对手一击毙命，这一点连长剑都办不到。拳头没有杀伤力，不过有些任务中只要教训一下敌人就行了，不能干掉，这个时候拳头就有用处了。



▲在远处发射短剑可以对杂兵一击必杀。

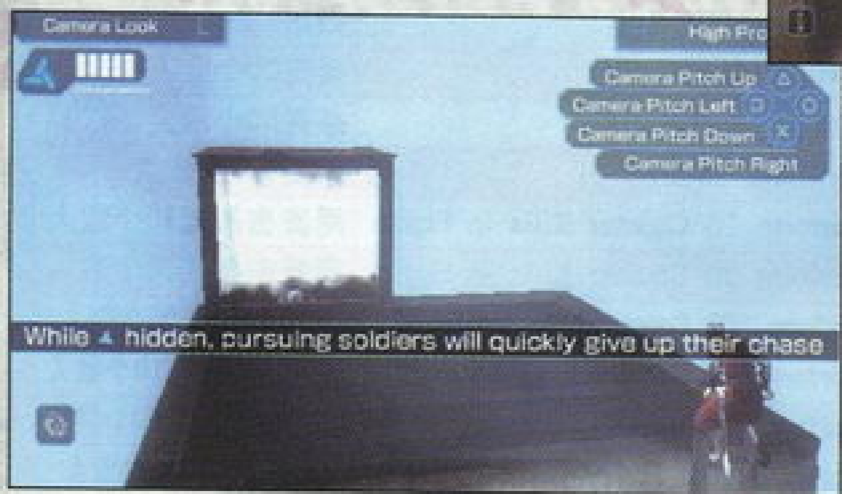
暗杀

靠近敌人时按□键即可神不知鬼不觉地将敌人暗杀，体验类似《天诛》的暗杀快感，注意暗杀时不要靠得过近免得撞到敌人被发现。建议如果条件允许，不要以跑动或快跑上去暗杀敌人，而是慢慢地移动过去来上一刀，因为这样就不容易引起敌人的注意，否则动静太大的话不仅会使周围的平民引起恐慌，也更容易引来其他敌人。



藏身

当生命槽左侧出现黄色的眼睛图标时，代表敌人已经开始注意你的行动，虽然此时还没有彻底发现你的身分，但已经开始盯上你了。这个时候可以快速躲进附近的草堆进行藏身，也可以按住×键混进人群解除敌人对你的注意，直到眼睛图标消失。注意混迹的时候不能碰到敌人身体，否则会被发现。当生命槽左侧的图标变为红色时代表敌人已经发现你的身分，此时就只能进入战斗了。



任务制



▲站在高处按△键可以俯瞰从而完成同步，令周围的支线任务全部出现在地图上。

游戏一共分为7章，主要是按照任务制来进行的。主线任务出现时会有提示，打开菜单也可以查看当前的目的。另外，按SELECT打开地图，上面那些红色标志就代表主线任务的目的地，只要前去就可以继续剧情发展，不用担心会迷路。

除了主线任务外，各关卡中还有许多支线任务。当靠近任务触发者时会有提示，可对话者头上会有图标。不过更方便的是来到每张地图后，先去地图中有老鹰标志的瞭望台，然后按△键在最高处进行俯瞰，这样这张地图上的所有支线任务触发地点就都会在地图上以图标的形式来表示，就不用担心错过支线任务了。支线任务对剧情发展没有影响，但完成之后可以获得圣堂币。

收集圣堂币



在关卡中仔细寻找可以发现银币和金币，另外完成任务时也可以得到铜币，这些圣堂币在过关时会自动累计到点数上，利用这些点数就可以强化主角的各项能力。在关卡中按START键调出菜单，在菜单的最上方可以看到本关中银币和金币的收集情况，有多少还没有收集完一目了然。第一次没有收集完也不要紧，过关后可以选关重新打以前的关卡，如果有特殊需要，那时再收集也不晚。

能力强化

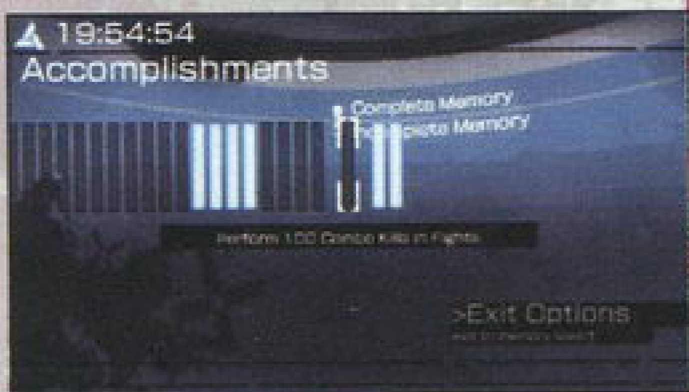


在过关时的Upgrades选项中，利用目前获得的点数可以对主角的能力进行强化，可强化的能力见下页表格。

项目	效果
Throwing Knife Maximum	增加可投掷短剑的数量，最多可加到5把。
Automatic Block	追加自动防御能力。
Critical Hits	增加会心一击出现的几率，最高可增加到15%。
Upgrade Weapon Attack Damage	升级主角的武器攻击力，最高可升到3级。
Hide Speed	藏身后更快脱离敌人的注意。
Synchronization Rate	一定时间不行动HP就会自动回复，该项就是用来加快HP回复速度的。
Synchronization Strength	加长HP上限，最长可令HP上限加到10格。

成就

在关卡选择画面中将视角移动到右上方，就可以看到Accomplishment的选项，这就是游戏中的成就系统。获得某个成就后，其位置就会发光，大多数成就达成条件在游戏中都有显示，只有少部分与流程有关的才是隐藏的，不过达成方法很简单，只要将某关打完就可以了。这里把所有成就项目罗列一下。



成就	内容
Finish Memory Block 1, Capture Maria	打完第一大关
Finish Memory Block 2, Assassinate Frederick "The Red"	打完第二大关
Finish Memory Block 3, Assassinate Moloch the Bull	打完第三大关
Finish Memory Block 4, Assassinate the dark oracle	打完第四大关
Finish Memory Block 5, Assassinate Shahar and Shalim	打完第五大关
Finish Memory Block 6, Retunr to Limassol	打完第六大关
Finish Memory Block 7, Assassinate Armand Bouchart	打完第七大关
Finish Memory Block 1 in under 5 minutes	5分钟以内打完第一关
Collect 50 Bronze Templar Coins	收集50个铜币
Collect 100 Bronze Templar Coins	收集100个铜币
Collect 500 Bronze Templar Coins	收集500个铜币
Collect 1 Gold Templar Coin	收集1个金币
Collect 5 Gold Templar Coins	收集5个金币
Collect 10 Gold Templar Coins	收集10个金币
Collect all Gold Templar Coins	收集所有金币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Limassol	收集Limassol的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Kyrenia	收集Kyrenia的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Kantara Castle	收集Kantara Castle的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Buffavento Castle	收集Buffavento Castle的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in St. Hilron Castle	收集St. Hilron Castle的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Limassol Port	收集Limassol Port的所有金币和银币

成就	内容
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Limassol Market	收集Limassol Market的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Limassol Cathedral Square	收集Limassol Cathedral Square的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Limassol Castle	收集Limassol Castle的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Kyrenia Harbor	收集Kyrenia Harbor的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Kyrenia Merchant District	收集Kyrenia Merchant District的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Kyrenia Crusader Outpost	收集Kyrenia Crusader Outpost的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Kyrenia Commons	收集Kyrenia Commons的所有金币和银币
Collect all of the Gold and Silver Templar Coins in Kyrenia Market Square	收集Kyrenia Market Square的所有金币和银币
Kill 20 Soldiers	杀死20个敌人
Kill 50 Soldiers	杀死50个敌人
Kill 100 Soldiers	杀死100个敌人
Perform 10 Counter Kills in Fights	用反击杀死10个敌人
Perform 50 Counter Kills in Fights	用反击杀死50个敌人
Perform 100 Counter Kills in Fights	用反击杀死100个敌人
Perform 10 Combo Kills in Fights	使用连击杀死10个敌人
Perform 50 Combo Kills in Fights	使用连击杀死50个敌人
Perform 100 Combo Kills in Fights	使用连击杀死100个敌人
Perfrom 10 Stealth Kills	暗杀10个敌人
Perfrom 50 Stealth Kills	暗杀50个敌人



游戏的画面非常优秀，而且气氛营造也和1代非常接近，那种居高临下的潇洒和暗杀的快感在游戏中得以完美呈现。不过家用机版的缺点也在游戏中延续，比如任务过于单调乏味，让人继续游戏的动力不大；而长剑杀敌时的手感依然不敢恭维，远没有暗杀时来得直接和畅快。游戏流程不长，难度也很适中，不考虑收集要素的话很快就可以通关。



露娜 银色之星的和声	Gungho Works	RPG	2009年11月12日	日版
ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	1人	5040日元	无对应周边	

系统指南

基本操作

方向键/滑杆	移动
○	确定
×	取消
△	菜单
R	按住后快速奔跑

红色宝箱

地图中的红色宝箱在序盘是无法开启的，必须等剧情发展到成功获得盗贼ギルド的证后才能打开。

AG技

与普通技能不同，AG技必须蓄满必杀槽才能施放，被攻击或攻击敌人都能积累必杀槽。注意主人公的AG技有两个，普通情况下只能使用风之剑，而同时装备了赤龙盾、青龙兜、黑龙铠和龙之指轮后，会多出新的AG技四龙剑。

阵型

在菜单中可以更改我方的阵型，我方最多有5人。基本法则还是保持近战角色在前，魔法角色在后，如果队伍中有弓箭手，可以放在中列或后列。

阵型关系着角色能否在战斗中有效地攻击对方，由于每名角色都有移动力的限制，因此如果将近战角色排在后列，或许在向敌人移动的过程中就因为移动力耗尽而凭空丧失一次攻击机会。技能不受距离限制，只要点击使用便能施放。

剧情攻略



序章

传说之战

流程提示 一开始就给人最终战的感觉，实际这是传说中的四英雄历史上保护女神阿尔蒂娜（アルテナ）的最后一战，打败艾菲伦（アイフエルン）、黑星五王子以及变化后的邪神。四英雄都是习得了终极技的狠角色，只要让嘉列恩（ガレオン）做好回复，达因（ダイン）和梅尔（メル）主攻，雷米莉亚（レミリア）提升两名角色的攻击力便可较为轻松地解决战斗。

剧情 艾菲伦企图借助黑星五王子的力量取代女神阿尔蒂娜，毁天世界后成为新世界的神明。无论人类是多么充满欲望的生物，阿尔蒂娜都不会舍弃他们，而传说中的战士们也会追随女神战斗到底。

第一章

布鲁格村（ブルグ村）

流程提示 前往村子下方的泉水处找到露娜（ルーナ），与拉姆斯（ラムス）会合后出村前往白龙洞窟。出村之前先收集一下村子里的宝箱，红色宝箱是上了锁的，序盘暂时无法打开。

剧情 这是抬眼就能看到蓝色星球的魔法世界——露娜。四英雄拯救世界过后若干年，四英雄之一、传说中的伟大龙骑士达因已经去世，埋葬在出身地布鲁格村。达因受到村子里男孩子的崇拜，主人公亚雷斯（アレス）更是无比向往龙骑士的冒险之旅。虽然像是孩子过家家，亚雷斯这天还是和青梅竹马的少女露娜、胆小而好奇的拉姆斯一起踏上寻找龙之钻石的冒险之路。



白龙洞窟（白龙の洞窟）

流程提示 进入洞窟后向左，进到白亮的入口可遇到白龙。之后继续向洞窟的左边行进可找到“龙の指轮”，将指轮拿给白龙看可获得龙之钻石“龙のダイヤ”。洞窟内时常会有冰柱挡住去路，吸引白猩猩撞向冰柱即可打开道路。操作技术不过关的也可以将队伍紧靠冰柱停下，遭遇白猩猩进入战斗后选择“逃跑”指令，逃跑成功后冰柱便会碎掉。

剧情 白龙要求亚雷斯一行拿到龙之戒指作为实力证明，才肯交出钻石。在得知亚雷斯要成为龙骑士的远大理想时，白龙让他周游各地，找到另外三条龙后再返回这里。

布鲁格村（ブルグ村）

流程提示 进入女神像右边的杂货店，对话后返回村子上方亚雷斯的家。露娜离开后，与拉姆斯一起出村到达哥特森林。

剧情 村子的杂货店表示钻石太过昂贵，只有卡塔里纳（カタリナ）大陆的自由都市美利比亚（メリビア）才有能力收购。拉姆斯不愿露娜跟着一起冒险，将其支开后，准备与亚雷斯一起前往新大陆。

哥特森林（ゴートの森）

流程提示 因为浓雾，两人只得被迫返回村子。

布鲁格村（ブルグ村）

流程提示 返回家里，按照露娜→父亲→母亲→露娜的顺序对话，触发剧情后出村。

剧情 露娜对于亚雷斯企图瞒着自己冒险的行为非常生气，作为补偿，她也要与两人一同冒险。

港口镇赛斯（港町サイス）

流程提示 穿过哥特森林到达港口城市赛斯，到镇子南边与海边的水手和瞭望塔里的船长对话。接着到镇子北边的酒吧，与克莱萨（クライサ）对话，被要求玩硬币游戏。硬币游戏为固定发展，不管玩家猜“表”还是“里”都不会有影响。待拉姆斯识破对方的把戏后，出镇前往北边的魔法欧巴巴森林。

剧情 前往美利比亚必须经由海路，然而出海必须的海图被诈骗犯克莱萨骗走。在与克莱萨的骗术对决后，拉姆斯识破了对方用两枚双面相同图案的硬币作弊的伎俩，克莱萨交待说海图被森林里的魔女拿走了。

魔法欧巴巴森林（魔法オババの森）

流程提示 到森林最深处魔女的房屋前解救被陷阱困住的纳什（ナッシュ），纳什加入队伍。接着进屋与魔女交谈，选者露娜拜托纳什用杖与魔女交换海图。

剧情 纳什虽然有点自命不凡且好色，但并不是个坏家伙。他携带的法杖还帮了我们大忙，交换到海图后，就可以出海到达美利比亚了吧。

港口镇赛斯（港町サイス）

流程提示 到镇子南边分别与船长和水手对话后到船上发生BOSS战，亚雷斯的剑舞和纳什的雷系魔法能对BOSS造成高伤害。

剧情 因为海怪出没，虽有海图依然无法起航。一行齐心协力打倒怪物，终于可以前往其他大陆之际，露娜却表示要留在岛上。她担心自己的能力不足，成为亚雷斯的累赘。亚雷斯执意要与露娜一起冒险，没有露娜相伴，多么宏伟的旅途都会暗淡失色。

海船

流程提示 在船上与海员和同伴们对话后到船舱的最前方找到船长，对话完毕后回船舱后方的客房与露娜对话，接着发生剧情后到达新城镇美利比亚。

第二章

美利比亚（メビリア）

流程提示 先到城市右上方的豪华建筑与梅尔对话，这里会发生一场固定战斗，无论输赢都不影响结果。不过也并非必败战役，主人公只要用气势提高自己的攻击力，再不断地用道具回血也可战胜，注意梅尔的会心一击会造成50的伤害。战斗完毕后到城市西南角的占卜屋发生剧情，然后到西北角的杂货铺发生剧情，追随ドロス进入下水道。

剧情 梅尔得知亚雷斯是白龙承认的勇者后，很自然地与他切磋一番。拉姆斯在杂货店准备以20000的价格卖掉钻石，然而店主德罗斯（ドロス）却是个诈骗犯，钻石得手后没有付钱就逃进了怪物出没的下水道。

美利比亚下水道（メリビア地下水路）

流程提示 这里需要来回打开开关以放下吊桥，在最深处见到德罗斯，在与他对话前记得存档，对话后进入BOSS战。BOSS的物理攻击力虽然不高，但魔法ファイアブレス却能对我方并排的两名队员各造成50左右的伤害，本战露娜负责全体回复，拉姆斯的攻击力可以忽略，及时对亚雷斯和露娜使用道具补给MP即可。

剧情 打败德罗斯召唤的恶龙，德罗斯乖乖交出钻石。作为赔偿，他将店铺送给了拉姆斯，今后拉姆斯就是杂货店的新店长了。

美利比亚（メビリア）

流程提示 剧情对话后拉姆斯离开队伍，出门后为纳什更新一下装备，接着出城前往转送之泉。

剧情 纳什表示要为亚雷斯和露娜引见曾经的四英雄。嘉列恩现在是魔法公会的宰相，居住在环绕女神之塔的魔法都市维恩（ヴェーン）。维恩是一座空中都市，只有通过神奇的转送之泉才能前往。

转送之泉（转送の泉）

流程提示 与老者对话后返回世界地图，前往阿尔蒂娜大神殿（アルテナの大神殿）。

剧情 因为魔法皇帝的崛起，维恩加强了戒严，没有魔法公会的通行证绝不放行。需要从阿尔蒂娜大神殿的菲西亚（フエイシア）神官长获得入会申请书。

阿尔蒂娜大神殿（アルテナの大神殿）

流程提示 与菲西亚交谈获得入会申请书。

转送之泉（转送の泉）

流程提示 向老者出示入会申请书，进入转送之泉后纳什一时离队。接下来要以亚雷斯和露娜两个人的阵容通过试炼迷宫，好在敌人并不强。这里有外形类似蓝色松鼠的杂兵，经验值非常多，可以练一下级。迷宫的尽头是蘑菇BOSS，全体攻击大约对我方造成30多伤害，可以在受到两次攻击后再让露娜回复。

魔法都市维恩（魔法都市ヴェーン）

流程提示 来到都市后先更新一下装备，往上进入魔法公会的大本营。自由活动时间进入左边的房间遇到雷米莉亚的独生女米亚（ミア），接着跟随纳什前往右边的房间，与露娜对话后进屋拜见嘉列恩。

剧情 见到嘉列恩的露娜一方面欣赏他的演奏，另一方面也感到了异样的恐惧感。亚雷斯误闯入魔法公会下一代掌门人米亚的房间，虽说有着显赫的身世，少女米亚看上去并不开心。

嘉列恩谒见众人后，劝说亚雷斯和露娜留在公会学习魔法，然而亚雷斯执意寻找四龙。见亚雷斯去意已决，嘉列恩便告知在地面西边兰村（ランの村）有龙的目击报告。



南扎斯山道&关所（ナンザスの山道&关所）

流程提示 向关所的人打听吉利（キリー）的消息，最后在地下的牢房中找到他，得到出关许可。

剧情 这是被以吉利为首的山贼占据的关所，这帮义贼并没有做任何伤天害理的事情，反而让附近居民安居乐业。不过吉利似乎与阿尔蒂娜的神官杰西卡（ジエシカ）吵了一架，正借酒消愁。亚雷斯出关后一路西行，一边完成嘉列恩委派下来的龙骑士调查工作，一边也寻找着杰西卡。

兰村（ランの村）

流程提示 进入村子中央的房屋，杰西卡加入队伍。与村长对话完毕后，到村南与海员对话，前往兰岛。

剧情 活泼的杰西卡也在追寻兰村附近的龙骑士，她的名字似乎在哪里听过（实际是四英雄之一梅尔的女儿，在前文的自由都市美利比亚有剧情交代）。



兰岛（ランの小岛）

流程提示 毒液弥漫的小岛，碰到紫色地形会损失HP，好在幅度不大。注意这里有不少陷阱宝箱，打开后会出现黑色魔法阵，导致主人公在地图上一段时间移动上下左右发生颠倒。来到小岛的最深处见到冒牌的龙骑士，进入BOSS战。BOSS的普通攻击和火焰魔法威胁性不大，要注意蟾蜍浮在空中时，表示其下一回合会对我方进行范围型压杀，因此在布阵时尽量将我方角色分散。

剧情 所谓的龙骑士果然是个冒牌货，将其打败后，亚雷斯也要返回魔法都市维恩，第一时间向嘉列恩汇报。

魔法都市维恩（魔法都市ヴェーン）

流程提示 纳什离队后进入地图上方的魔法公会，先到右边的二楼向嘉列恩汇报情况，然后去公会左边二楼与米亚对话。跟随纳什见到雷米莉亚后，与她对话发生牢狱剧情，露娜离队。牢房中米亚加入队伍，从中间的门走上阶梯，在水晶塔的门前纳什归队。下面就要进入水晶塔顶层的星宫之间了，记得在进入前要卸下所有角色的武器，否则无法通行。这里的敌人主要靠魔法对付，多准备一些回复MP的道具。星宫之间内露娜归队，打倒四名杂兵后本章完成，纳什和米亚离队。

剧情 魔法公会现任掌门雷米莉亚一口咬定雷亚斯寻找龙是为了反抗女神和魔法公会，强行要将其处刑。米亚从牢房中救出被关押的亚雷斯，她说母亲雷米莉亚原本是个很和善的人，不知为何会变成如今的凶暴模样。米亚的阿尔蒂娜之镜能够照出附身的恶灵，她决意到星宫之间救出露娜，并探知母亲性情大变的缘由。

星宫之间内，雷米莉亚、嘉列恩、占卜师和大神殿的神官长正以亚雷斯的性命要挟露娜唱歌，似乎在发动某种神秘而不祥的仪式。在阿尔蒂娜之镜的辉映下，“雷米莉亚”、占卜师和神官长都显出真身——她们是曾经败给女神阿尔蒂娜的魔族后裔，化身成魔法公会的要员是为了完成魔法皇帝交待的使命，连四英雄之一的嘉列恩都被蒙在鼓里。见真身败露，三名魔女留下几个魔物牵制，逃之夭夭。

真正的雷米莉亚一直被关在地牢中，并受到面具的诅咒而失去魔力和部分记忆。在公会群龙无首之际，嘉列恩指派米亚掌管公会大权，他自己则要去拜访白龙和昔日的战友梅尔。

自由都市美利比亚（自由都市メリビア）

流程提示 到梅尔的房间经历剧情，分别在梅尔房间→杰西卡房间→厨房→杰西卡房间与杰西卡对话，接着自动与梅尔对话后去港口寻找嘉列恩，乘船返回布鲁格村。

剧情 老友见面，嘉列恩和梅尔少不了一番寒暄。曾经一同冒险的杰西卡果然是梅尔的女儿，不过她在父亲面前表现得很是乖巧，并装作不认识亚雷斯，怕父亲知道自己在外面是个野丫头而难过。受到一番款待，亚雷斯带着嘉列恩去与白龙见面。

布鲁格村（ブルグ村）

流程提示 回家与父母对话后前往村子东部的泉水，接着前往白龙洞窟。

剧情 久别回家，父亲和母亲见到传说的英雄嘉列恩都受宠若惊，嘉列恩也当面赞赏了亚雷斯。然而，在露娜歌唱完一曲后，嘉列恩独自一人流露出可怕的谈吐和表情，他究竟……

第二章

白龙洞窟（白龙の洞窟）

流程提示 与白龙对话后发生剧情，露娜离队。之后可获得白龙の翼，该道具可将主人公一行传送到曾经去过的城镇，且可以无限使用，不过不能用来脱出迷宫。

剧情 嘉列恩与白龙旧友相逢，却骤然向白龙打听起露娜的身世来。在确信露娜就是自己要找的歌姬后，露出狰狞面目的他原来就是勾结了边境魔族、妄图君临世界的魔法皇帝，不但一击消灭了白龙，更将露娜掳走。

布鲁格村（ブルグ村）

流程提示 到村子上方寻找雷克（レイク），之后使用白龙之翼前往美利比亚。

剧情 苏醒的亚雷斯得知自己被雷克所救，前往达因的墓地前向雷克道谢。如今，要打倒嘉列恩、救出露娜的方法只有一个，那就是成为真正的龙骑士。另一方面，嘉列恩既然已经大开杀戒，四英雄的梅尔、雷米莉亚乃至另外三条龙可能都面临着危险，必须尽早与他们会合。

自由都市美利比亚（自由都市メリビア）

流程提示 与杰西卡会合后去梅尔公馆的武道场，杰西卡加入队伍，接着前往维恩。

剧情 来到美利比亚，这里已经被魔族攻占。协助苦斗的杰西卡打败怪物后，一行赶着与梅尔会合。可是魔女已经抢先对梅尔施加了石化魔法，这样一来，曾经的四英雄已经没有人能对嘉列恩造成威胁了。带着杰西卡，亚雷斯又前往魔法都市向公会掌门雷米莉亚求助。

露娜 银色之星的和声

魔法都市维恩（魔法都市ヴェーン）

流程提示 BOSS战完毕后进入魔法公会，与米亚和纳什对话后两人加入队伍。接着与雷米莉亚对话3次，出城前往南扎斯关所。

剧情 继美利比亚后，维恩也遭到了魔物入侵，好在事态控制得比较好，众人及时打败了魔物。雷米莉亚表明自己已经被魔族夺取了力量，让亚雷斯前往南扎斯关所的南方，寻找生活在火山中的赤龙。

南扎斯关所（ナンザスの关所）

流程提示 指挥吉利单挑四个魔物，用攻击单体的技能很快就能获胜。接着与吉利对话后其加入队伍，前往利兹亚村。

剧情 魔女正全世界地搜捕歌姬，被男扮女装的吉利打败后悻悻逃走。吉利表示收集情报的最好去处是关所南边的利兹亚村。

利兹亚村（リッツアの町）

流程提示 在村口发生白龙之翼被偷剧情，与酒吧老板对话后前往米洛德森林。

剧情 还没收集到有用情报，众人就遇到了白龙之翼失窃案。据酒吧老板说，白龙之翼很有可能被拿到村子的盗贼市场出售，不过要进入盗贼市场必须拥有盗贼公会的会员资格。

米洛德村（ミロードの村）

流程提示 穿过米洛德森林到达米洛德村，发生断桥剧情后先与米亚会合，接着在村子左下和右下两个房间内找到杰西卡、吉利和纳什。剧情后前往达蒙之塔。

剧情 在一番拼酒后，亚雷斯被告知要想获得会员资格，需要前往南边的达蒙之塔拿到宝物，作为入会考试。



达蒙之塔（ダモンの塔）

流程提示 经过米洛德森林时会与梅尔的石像发生BOSS战，虽然依旧是吉利单挑，不过对方也不强，使用单体剑技拼血即可。

抵达塔后进入，这里的围墙需要踩地板上的红色开关才能打开。并且每上一层，在楼梯口都要回答若干问题。下面是各楼层的答案：一楼（2），二楼（2），三楼（3），四楼（五个问题全部选择2），五楼（前四个问题都选择2，第五个问题选择1），最后在顶楼获得泥棒の心得。

剧情 每一层塔的敌人虽然都不强，可问题道道都是对主人公的信仰以及队伍安定程度的考验，成功通过提问后终于获得了能够被承认加入盗贼公会的道具。

利兹亚村（リッツアの町）

流程提示 与酒吧老板对话，获得盗贼ギルドの证。进入柜台里面的门，由阶梯前往盗贼市场，与市场最上面的人对话获得白龙之翼。发生剧情后再次进入盗贼市场，与下方的蓝发男子对话后获得气球の设计图，前往伊鲁克村。

剧情 虽然找回了白龙之翼，却被告知赤龙所在的火山与外界隔断，必须借助气球才能前往。好在盗贼市场门路广博，不但提供了气球的设计图，还告诉众人，能够制作气球的发明家就在不远的伊鲁克村。

伊鲁克村（イルク村）

流程提示 进入村子左边冒着蒸汽的房间与发明家对话，然后出屋子找到村子的水池，进入水池南边的地下阶梯。与地下室的中年人对话后返回地面，进入村子北面的旱田。下面要沿路抓捕粉红色的飘飘虫（フワフワの虫），不过每次遭遇时它都会逃跑，需要根据它逃跑的路线一直追到旱田的最深处，路上一些不可通过的河流要借助弹簧装置通过。获得飘飘虫后将其交给发明家就能做出气球了，与发明家对话后选择第二项，前往赤龙洞窟。

剧情 发明家表示制作气球需要找到提供动力的飘飘虫。当地的农学家说飘飘虫隐藏在村子的旱田里，不过旱田另外一种蓝色飞虫与飘飘虫外形相似，务必不能搞错。

赤龙洞窟（赤龙の洞窟）

流程提示 这里的地热喷气和火墙都会对我方造成小幅度的伤害，可以忽略。一路走到最深处发生BOSS战，这里的BOSS比较强，没有自信的玩家可以先将等级练到28左右。米亚的冰系魔法对杂兵和BOSS都有不错的伤害，可以好好利用。战斗结束后进入赤龙的巢穴，对话后获得赤龙の盾，之后乘坐气球离开。

剧情 嘉列恩抢先一步杀死了赤龙，赤龙的灵魂赐予了亚雷斯新的力量和装备，它让主人公一行务必阻止嘉列恩的暴行。



利顿村（リトンの村）

流程提示 气球坠落后与雷克对话，然后经由米洛德森林→米洛德村到达东边的大陆，进入利顿村。到右上方的二层小屋里与村子的长老对话，接着出门向右进入祠堂。祠堂中有裂纹的地面是落穴，踩上去就会掉落到下一层。经由3次落穴后可来到一群封闭的石块里，进入山壁上的洞穴可发现4个出风口和两个圆锥形石块，推动石块堵住左侧的两个出风口后返回到地面。

接着再次与长老对话，出屋后到达村子上方的湖边。依次与杰西卡→米亚→纳什对话，发生动画剧情后青龙神殿浮出水面，进入神殿。

剧情 利顿村有着歌唱的传统，据说青龙会在节日的歌声中显现。因为祠堂中出现风口，吹到村子的狂风干扰着歌唱。在长老的委托下，亚雷斯堵住了遍地魔物的祠堂中两个罪魁祸首的风口。作为感谢，长老告诉他们，相爱的两个人到湖边歌唱就能让青龙显现。杰西卡&吉利、米亚&纳什两对准情侣虽努力歌唱，却仍不起作用。亚雷斯不气馁地奏起笛子，引起在远方的露娜共鸣，在露娜的歌声和亚雷斯的笛乐下，水面浮起了青龙居住的神殿。

青龙神殿（青龙の神殿）

流程提示 迷宫的地面上有许多水坑，进入后可以跳到下一个区域。水坑的数量看起来虽多，其中有不少在踏入后都是遭遇敌人的强制战斗，战斗完毕后这些水坑就不能进入了，因此实际上只要经过一条直路就能见到神殿深处的青龙了。与青龙对话后前往右边的房间，获得青龙の兜。

听到异响返回青龙所在处，剧情后出神殿，前往达穆尔山道。

剧情 与白龙、赤龙不同，青龙是个多话的家伙，没什么威压感。在一番轻松的对谈后，青龙便将龙骑士装备之一的青龙头盔赠给亚雷斯。然而就在亚雷斯去宝物室拿取头盔时，青龙也被嘉列恩夺去了肉体与力量。

达穆尔山道&达穆尔村（タムルーの山道&タムルーの村）

流程提示 山道的右侧出口遭遇魔族后进入两场固定杂兵战，之后发生会德姆金（テムジン）和碧莉亚（ビリア）的登场剧情，完毕后进入达穆尔村。在达穆尔村遭遇雷克，问题的答案选择第一项，四名伙伴暂时离队，雷克加入队伍。出村前往麦特之塔。

剧情 寻访黑龙的道路上依旧一直受到魔族的干扰，在两名草原猎人的帮助下，众人顺利解围。达穆尔村中，雷克告诉他们，要前往嘉列恩的城堡需要有飞空船的支援，而出色的工匠麦特有制作飞空艇的能力。不过此人性格较为乖僻，雷克作为引荐人，单独带领亚雷斯前去寻访。

麦特之塔（マイトの塔）

流程提示 进入迷宫后按“土星→星→太阳→月”的顺序依次进入四个房间的门，之后的管道迷宫有两层，每层的电梯必须先扳动该层的机关才能启动。塔的最上层见到麦特，剧情完毕后从房间左侧的滑梯返回迷宫出口，到达穆尔村与同伴们汇合。

剧情 麦特愿意替众人制造飞空船，不过需要耗费一定的时间。他让亚雷斯先去继续打探黑龙的情报，待顺利见到黑龙后应该就能制造完毕了。



达穆尔村（タムル-の村）

流程提示 到酒吧与同伴对话后全员归队，接着前往村子北边的广场，问题的答案为第一项，回答后进入BOSS战。此战是主人公与德姆金的单挑，利用气势提升攻击力，一回合攻击三次的主人公很快就能取得胜利，运气好的话连回复HP都不需要。战斗胜利获得テムジンの首饰り，前往迷路森林。

剧情 遵照草原“要对撒谎者处以死刑”的法则，德姆金欲将假药商人处死。亚雷斯救下商人后，德姆金生气地向其挑战，但最终还是心服口服地败在亚雷斯手下。作为对强者的尊敬，德姆金赠送了一枚刻着黑龙图案的首饰后离开。这块首饰却给了我方一个大大的启示：草原的游牧民族是否与黑龙保持着密切关系呢？



迷路森林（迷いの森）

流程提示 森林是一个死循环区域，暂时无法出去。先到森林中的开阔地带发生剧情，接着向右下方走，发生剧情后返回开阔地带，问题的答案选择第一项。遇到游牧民后前往帐篷村。

剧情 受到精灵的加护，该森林不可思议的构造能够阻止外人入侵。游牧民看到的黑龙首饰后，得知亚雷斯是首领德姆金承认的勇者，欣然将众人带到他们的帐篷。

帐篷村（パオの村）

流程提示 村子里有两个帐篷的门是绿色的，先进入左边的绿门帐篷发生剧情，杰西卡和米亚一时离队。然后到右边的绿门帐篷与长老对话，进入村子东边的黑龙要塞。

剧情 游牧民族以黑龙为守护神，然而近来黑龙要塞中经常传出暗黑歌姬的阴暗歌声，导致杰西卡、米亚和碧莉亚相继倒下。危急之际，长老允许亚雷斯一行进入圣地黑龙要塞，解除暗黑歌姬的威胁。



黑龙要塞（黑龙のトリデ）

流程提示 由于杰西卡和米亚离队，战力顿时弱了不少，而且失去了回复系角色。因此在进入要塞前多准备一些回复HP的药。德姆金加入队伍后，其攻击力不高，且没有AG技，让他担任使用道具的回复角色吧。在第三层遇到黑龙的灵魂结晶，获得黑龙の铠。另外该迷宫的不少宝箱都是吸收我方全员MP的陷阱，在开宝箱前记得记录一下。

要塞的顶层遭遇BOSS战，黑龙的攻击力很高，并且每一回合都会将我方全员吹到远处，再施以火球攻击，伤害很高。让亚雷斯和吉利主攻，德姆金担任回复系角色。我方全员HP都降到很低时甚至要放弃一回合进攻，全员回复以防止被秒杀。战斗结束后回到帐篷村与杰西卡和米亚会合，前往麦特之塔。

剧情 黑龙被嘉列恩夺去了力量和身体，现在拥有四龙力量的嘉列恩可以说是无敌的了。更令众人讶异的是，给游牧民带来困扰的暗黑歌姬居然是被嘉列恩控制了思想的露娜。虽然亚雷斯用笛声唤醒了露娜，但还是让嘉列恩带着露娜逃走了。

麦特之塔（マイトの塔）

流程提示 使用白龙之翼飞到麦特之塔，与麦特和全员对话后从右边的门到达屋顶。与纳什对话后发生剧情，纳什离队。前往利兹亚村（リッツアの村）的盗贼市场，与市场左下方的商人购入气球のエンジン，返回麦特之塔与麦特和全员对话，接着来到屋顶与麦特对话后乘坐飞空船前往边境。

剧情 飞空船已经造好，纳什却在这时动摇起来。他比谁都明白嘉列恩的强大，作为曾经四英雄之一的嘉列恩获得了四光的力量，如虎添翼。纳什不愿意大家、尤其是不愿意米亚去白白送死。承受着被视为叛徒的苦痛，纳什毁坏了飞空船的动力部分，并跟随魔女投奔到嘉列恩的机械城堡。然而一心保护自己所爱的人的亚雷斯怎会就此退却，想到以前坠毁的气球应该还留在利兹亚村，一行人到利兹亚买到气球的引擎，并在麦特的工艺下成功修复了飞空船。目标，边境！

塔隆矿山（タロン矿山）

流程提示 塔隆矿山的地形比较复杂，且有很多无用区域，容易绕昏。玩家只要在进入镇子后走左边的门，不要上任何阶梯，直接从左边的洞口（有点隐蔽）往里走就行。进入有敌人出现的矿山区域后，一直向里走发生剧情，接着返回矿山的开阔区域，救下被岩石困住的红色地魔，进入一场固定战斗。该战依旧是杂兵战，难度不高，注意盔甲兵对剑技免疫，用魔法攻击即可。

继续向里走可看到阿尔蒂娜女神像，利用雕像回复一下，存档后向里走发生BOSS战。该BOSS是黑油灯，一回合能进行3次普通攻击。在其面部表情变为大笑时，下一回合便会使用全员魔法攻击或单体魔封，为了让回复不被中断，建议先为杰西卡装备防止魔封的首饰クリアリング。

打赢BOSS后走左侧的道路，到达魔族村加丁。

剧情 机械城外壁的结界让飞空船被迫停在外侧的塔隆矿山。这里聚集着地魔苦工，虽然同为魔族，地魔对嘉列恩的行为产生了怀疑和不满。本应是嘉列恩属下的魔女菲西亚也开始质疑，并把渐渐想把希望寄托在能救助魔族的亚雷斯身上。

魔族村加丁（魔族の村ガディン）

流程提示 进入巨茧的内部，在最深处与菲西亚对话后出村前往路易德。

剧情 魔族要塞路易德被封锁，想要进去必须知道秘道的入口和接头暗号。菲西亚表示愿意帮助众人进入要塞，秘道在正门的左侧，暗号是“绿色大地”。



路易德（ルイド）

流程提示 地图虽然不大，但各地区场景很相似，注意不要迷路。穿过工业区进入研究室，发生与机械纳什的BOSS战。机械纳什和在我方队伍中时一样，以雷系魔法主攻，威力非常高，建议将我方等级提升到39左右，并装备降低雷属性攻击的首饰。米亚的火魔法攻击效果不错，一旦我方有人被秒就让杰西卡复活，为防备万一可以给杰西卡装备天使指轮。

战胜后问题的答案选择第一项，进入要塞的深处，见到嘉列恩后发生剧情。剧情完毕后按原路返回飞空船，注意该迷宫无法使用归还魔法。

剧情 一心想让米亚远离危险，纳什不惜投奔嘉列恩，与众人为敌。他想通过力量让众人知难而退，但米亚却表明自己不愿独活，所有人的幸福才是真正的幸福。纳什明白了米亚的决意，身穿的机械铠甲却违背了他的意志擅自向亚雷斯等人发动了攻击。虽然机械铠甲被击败，这场战斗还是为嘉列恩赚足了启动机械城的时间。一阵巨大的轰鸣后，移动城堡机械城碾压着荒芜的边境，向着魔法都市维恩驶进。



露娜 银色之星的和声



终章

魔法都市维恩（魔法都市ヴェーン）

流程提示 与雷米莉亚对话完毕后到城市南边的传送点找到纳什，返回魔法公会的地下，与米亚对话后进入操纵室。剧情完毕后用白龙の翼飞到阿尔蒂娜大神殿，前往机械城内部。

剧情 机械城驱动成功，第一个要摧毁的目标就是雷米莉亚所在的魔法都市这颗眼中钉。米亚勇敢地借助大家的力量，在维恩周围布下防御结界，并向机械城发动了强力魔法攻击。在一次对射后，维恩被机械城从空中击落，而机械城也被打开了大缺口。



机械城

流程提示 先打两场杂兵战，随后德姆金和碧莉亚会作为援军赶到，待他们拖延住敌人就进城。进城后找到白龙，继续向前，遇到魔法皇帝后发生BOSS战。魔法皇帝的魔法攻击威力很高，最好能在进入BOSS战前积蓄好米亚的AG技，可替全员抵挡一轮攻击。AG技效果用完后就好依靠亚雷斯的白龙の守り防守，所以本战亚雷斯几乎没有什么攻击的机会，纳什和杰西卡两人得时常为亚雷斯回复MP，保证白龙の守り效果不能断。打赢后进入BOSS身后的房间，看完阿尔蒂娜召唤女神之塔的剧情后发生BOSS战。

这次的BOSS是摘下头盔的嘉列恩，在没有使用技能护身时，他一招就可以秒杀我方的一个队员。这次是剧情上必败的战役，不必浪费时间跟他纠缠，一直选“逃跑”指令只求速死便可。

剧情 闯进机械城，露娜已经失去了原先的记忆。她本是阿尔蒂娜女神转世，15年前的大战后，阿尔蒂娜将自己的魔力散尽到世界的每个角落，将未来寄托在对人类的希望上。完全失去魔力的她也变成了女婴，就是日后的露娜。尽管达因认同了女神的作法，强烈拥护女神的嘉列恩却无法容忍一个没有强大力量所统治的集权世界。于是，他一心要让露娜变回昔日的强大女神。现在出现在亚雷斯面前的，既非当年的阿尔蒂娜女神，也非自己熟知的露娜，而是一心召唤出女神之塔，通过女神之塔收集全世界的魔力而君临世界的女神。在嘉列恩强大的法力前，众人犹如蚍蜉撼树，惨败后心灰意冷地返回了自由都市美利比亚。

美利比亚（メリビア）

流程提示 到港口边的酒吧与吉利和纳什对话，然后回梅尔的公馆找到米亚和杰西卡，再返回酒吧与吉利和纳什对话后全员归队。下面就要进入最终迷宫了，与雷克对话完毕后先到城市西北角的拉姆店铺，可免费拿取HP与MP的回复道具，不客气地拿满99个吧。做好一切准备后返回酒吧与雷克对话来到布鲁克村，得到阿尔蒂娜之剑后前往魔道都市阿尔蒂娜。

剧情 面对嘉列恩强大的力量，吉利与纳什都有些自暴自弃。在自己喜爱的女性的鼓励下，两人重拾勇气——相信15年前女神对人类的信任，只要大家把力量聚集在一起，就有诞生奇迹的可能性。见众人坚定了信念，雷克道出自己就是达因的真相。达因并没有死，只是作为“龙骑士”的达因早在15年前就与女神阿尔蒂娜一同消失了。雷克将昔日与黑星五王子作战的阿尔蒂娜之剑交给了亚雷斯后，变身为白龙的纳鲁肽着众人向着魔道都市飞去。



魔道都市阿尔蒂娜（魔道都市アルテナ）

流程提示 这里的敌人非常强力，尤其是法师系敌人的魔法，对我方单体攻击的伤害值在150以上，如果四个法师合力攻击，我方1～2个角色很容易被秒，等级比较低的话不妨练练级，遇敌后不要缠斗，迅速用亚雷斯的赤龙の怒り配合纳什和米亚的范围魔法解决。每进入一个方形的新场景，场景的出入口都会被魔法阵封死，需要击破该场景的法师杂兵才能通行。

被魔女洛维斯（ロウイス）下了诅咒后，每次遇敌我方都有1～2人会随机陷入睡眠状态，非常危险，因此之后的战斗能逃就逃。BOSS战发生后先解除我方睡眠队员的异常状态，以米亚的火魔法和吉利的剑技主攻，如果我方魔防不高，依旧要依靠亚雷斯的白龙の守り。不小心被魔女秒掉的队员要立即复活。



女神之塔

流程提示 按照白、红、青、黑的顺序进入传送阵，遭遇魔女泽恩比亚（ゼンビア）后经历一段长剧情，之后的问题回答第一项，发生BOSS战。与该BOSS战斗保持全员等级在50以上，米亚照样要继续一次AG技，战斗会变得比较简单。BOSS双手张开时表示下回合会施放魔法，要及时回复HP。

BOSS战完毕后进入其身后房间，遭遇最终BOSS魔法皇帝嘉列恩。这次他的行动模式与前一回相同，不过攻击力不会高到秒掉我方，亚雷斯不断以白龙の守り护身即可。后期BOSS每回合行动的两次都是魔法攻击，我方队员魔防太低的话请装备精灵护符。BOSS战完毕后操作亚雷斯移动到露娜的身边。

剧情 终于临近决战，魔女泽恩比亚让众人陷入内心的迷宫中，试图让大家动摇。

1.吉利，你难道不是每天在女人的包围和酒香就悠闲地度过一生就行了吗？

不行，独享的快乐不是我所追求额。大家不能都快乐便没有意义。

2.米亚，你为什么要面对这一切呢？懦弱和逃避不才是真正的你吗？

不能正视自己的懦弱，一味逃避给别人造成伤害才是最可怕的。正因为我现在很弱，所以要变强。

3.纳什，你追求的是精英主宰世界，那为什么不能理解嘉列恩大人的苦心呢？

力量再大，魔法再强，钱再多，这些不是衡量价值的标准。人只有协作分工、互相帮助，才能诞生美妙的世界。

4.杰西卡，同时在父亲面前扮演乖乖女，却又在外面是个疯了头的你难道不会讨厌自己的两面性吗？

我的乖巧继承自贵族的母亲，而我的狂放则由原本身为海贼的父亲的血统反映出。家中的乖乖女和外面的活泼娘都是真实的自我，受之于父母的自身，又怎么回去讨厌呢？

5.亚雷斯，露娜讨厌你，她选择了与嘉列恩在一起。她现在是女神，不是你原本熟知的那个青梅竹马了，你已经没有战斗的理由。

露娜一直站在我们这边，不是作为女神，而是以一个人类的身分，永远地守护着我。

大家的回答让魔女战栗，最后与嘉列恩的一番对谈，表明嘉列恩也并不是恶人，他只是信仰了一条与阿尔蒂娜所选择的完全不同的道路。不将命运托付给神，而是相信自己，相信女神对自己的信任，才是今后人类摆脱神与英雄，步入全人类共同创造历史的时代。

美利比亚（メリビア）

流程提示 去拉姆斯的店铺对话，接着到梅尔公馆找到杰西卡和吉利，发生剧情。前往城门前的女神像发生剧情，接着到下方的占卜屋前见到米亚和纳什，剧情后前往酒吧，遭遇德姆金和碧莉亚，最后与港口边的雷克对话，选择第一项，进入ENDING。

剧情 皆大欢喜的结局，梅尔同意宝贝女儿杰西卡与吉利交往，米亚鼓起勇气继承了魔法公会。露娜和亚雷斯的冒险才刚刚开始，而经历了这次壮大的冒险，已经没有磨难能够将他们分开。



本作可谓真正体现了导演的功力，单独将剧情、角色和系统剥离出来交由其他厂商制作，很有可能沦为一部平庸的作品。流程上的节奏把握与气氛营造都好得挑不出毛病，只是战斗节奏和读盘速度都较为缓慢，且对话时骤然变窄的画面让人有些不爽。





地图标记和战斗

游戏中按SELECT可清楚见到迷宫中的地图，地图超级详细，包含了宝箱、敌人和出口等，这让冒险变得十分轻松。本作中采用的是可见式的遇敌系统，当遇到地图上的敌人时就会切入战斗画面。

不过和其他RPG不同的是游戏中并没有道具这个概念。除了几个有回复技能的神器外，所有的回复都要玩家装备各种宝珠，利用宝珠技能来回复。而宝珠的来源只能靠合成，所以需要积攒足够的实力来挑战BOSS，而不是靠加血拼过去。

物品的采集

游戏中没有商店，所有的物品都要靠合成来得到。而合成所需的材料有两大来源，一大当然就是干掉杂兵后的各种掉落品了，而另一大来源就是采集了。游戏中大地图内每个地点几乎都有采集点存在，靠近采集点时人物头上会出现问号，靠近后按A就可进行采集了。一次采集后要过一段时间再来才能够进行采集。另外在圣坛还能够花10000FP得到让采集质量上升的眼镜。



光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

推荐度 B

神眷之力

エクシズ・フォルス

Atlus	RPG	2009年11月12日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

Sting的作品虽然不多，但是均以独具特色的系统赢得了玩家们的好评，深得不少RPG粉丝喜爱。今年Sting宣布了与Atlus的合作计划，今后其开发的作品将由A社来进行贩售，并同时公布了两款掌机平台的新作，其中之一就是这款名叫《神眷之力》的新作RPG，而这也是Sting第一次在PSP平台开发原创RPG作品。下面就请大家跟随我们的攻略，走进那由光与暗交织而成的游戏世界。

文 kk7 编 雷伊 美编 澄香

基本操作

十字键/滑杆	控制角色移动
○	对话、调查、开启宝箱
△	打开主菜单
□	扫描，让隐藏道路和道具出现
×	按住后角色会缓慢走动
L/R	转动视角，R键还可加速剧情，战斗时按一下可进入快速战斗模式
SELECT	打开地图

战斗菜单介绍

スキル	使用技能，每个武器都带有一些
バースト	使用必杀，要消耗必杀槽
防御	让受到的伤害减少，并回复个位数的RP
队列	变更前后站位
退却	逃离战斗

主菜单介绍

回复	消耗FP回复队伍内所有角色的HP
装备	更改角色的装备
神器成长	花费FP让神器进行成长
所持品	查看自己所拥有的物品和装备
合成生成	使用素材合成武器和装备
パーティ设定	变更出战角色，制定战斗队列，主要防止被敌人的区域攻击打全部人
ステータス	查看角色的能力
冒险の轨迹	查看当前冒险的下一步
称号	查看自己获得的称号，没去领取的用问号表示
オプション	进行游戏的存档读档和一些其他设定

攻略透解 GUIDE THROUGH

神性相克

游戏中有着神性相克的概念存在。一共有三种神性，相克顺序为：红莲＞白光＞苍焰＞红莲。此外还有不受所有神性相克和被克的无属性存在。战斗中，当玩家使用了神器进行攻击后右上的神眷槽便会出现相应神性的图标。当神眷图标按照顺序排列：

1.两次行动的神性相同，如：白光→白光→白光

2.前一次行动克本次行动，如：苍焰→白光→红莲

就会有威力加成，加成在战斗画面最右上会显示（图中威力为115%）。不过值得注意的是敌人的攻击也会记入神眷槽并得到加成，尤其某些BOSS的必杀得到加成后会秒人。所以玩家要根据画面右边的行动表来确认和计算，让自己得到最大的利益。

当然游戏中还是有属性攻击的，不过这个并没有相克存在。只是一些敌人会有相应的属性弱点，所以这方面就不用考虑太多了。



神眷之力

任务和天平



游戏中除了主线流程外还有各种任务，大都是给各个NPC他们所需要的东西，最后从他们那得到奖励，平常多跟NPC对对话即可。而有些任务在主菜单里的“冒险的轨迹”里可以看到。

游戏中根据玩家战斗和任务的进行程度，关底会有天平来计算玩家的倾向是创生还是破坏。正常程度上都会是创生，不过就算是破坏最后的流程也没有大的不同。

剧情攻略

激荡的帝国和背后的阴谋

——男主角雷万特

序

很久很久以前，被漩涡所包围的贝尔袤，降下了带着圣器梵塞尔的女神——创生神诺尔维亚。她为世界带来了秩序，也创造了大量的生命和地上的守护者——神属。随着一个个时代的变迁，世界一直在平稳中度过。然而在所有人都以为会一直这样下去的时候，地上的生命触犯了神的逆鳞，迎来了末日。神判发动后，贝尔袤回归了混沌，众神属也都不在了。

长久之后，神眷之力代替了圣器。神属们的力量潜伏在人们的体内不断被继承，在时间的长流中等待觉醒的时刻，而贝尔袤也再次迎来了平稳。然而，在谁也不知道的远方，破坏神的鼓动开始变强。众人即将遗忘的约束之时也将到来。对，就是神判时刻。

辉剑的文精特，很高兴能再次见到你。



第一章 悲壮的圣剑

主角雷万特（レーヴァント）从陛下阿克塞尔那里得到了自己即将成为苍骏骑士的消息。由于死灭之都作战中的优秀表现，雷昂（レオン，男主角的爱称）和潘（パーン）这两名优秀的部下得到此殊荣可说是理所当然。

随着之后的婚约者——精灵族少女娜切露（ナチュール）的出现，陛下也道出了自己之后的打算：消除人类和亚人之间的隔阂，终止一直以来不知何时产生的异族之间的战斗，最终彻底改变罗捷巴穆这个国家。



带着这个觉悟，在之后的宣誓仪式中，雷万特也大声道出了将为亚人之间的和平而努力的宣言。接着便和殿下前往精灵族处缔结条约。然而，黑夜之中却爆发了袭击，娜切露死了……陛下复仇的怒火同时爆发了，誓要将一切反对者抹杀。

在精灵之森，主角对精灵是否是幕后黑手产生了疑问。虽然潘劝告说骑士的职责是服从而不是找出真相，但雷昂还是决定深入调查一下。在最后的祭坛上，雷昂遇到了称呼自己为辉剑的艾精特的诺尔维亚女神。在迷茫地听了一堆创世历史和类似找到圣杖的圣女和圣枪的勇者共同前往圣域之类的任务后，主角获得了圣剑。



救助了精灵少女，干掉假面精灵（ベルベット）后得到了陛下在森林中放火的消息。虽然救下了一些精灵，但最终的结果还是精灵族被屠杀，并丧失了栖息的场所。

流程

1.跟着逃走的精灵族，从祭坛穿过上方的精灵之森。

2.途中可拿到装备和一个治疗武器（记得装备），存档后来到了精灵之村。

3.救下遇袭的精灵少女，战斗时将剑砍坏后发生剧情，用圣剑秒掉狼后遇到了破坏这里的假面精灵族。

4.教学战斗，发动必杀并攻击几次就可以结束战斗了。

5.潘紧急来报，陛下为了找敌人准备在森林中放火。森林中还有士兵在搜查，殿下身上到底发生了什么？

6.返回森林，这里可以多救个精灵。

趁这个机会，本来就否定议和的议会也决定发动大规模侵略。不久之后，殿下便召集了所有骑士，公布了征服所有亚人的战略计划。雷昂对殿下的巨变大为震惊，而接着殿下以救助过精灵为由将雷昂关了起来……虽然之后伊莱娜（イレーネ）前去说情，但也被无情地赶了出来。



监狱内潘也带来了骑士团长将由从未出现过的神秘人物担任的消息，一切都预示着幕后黑手的存在。而不久之后，随着一声巨响，王女伊莱娜和素未谋面的兽人古力克（グリーク）开始帮助雷昂越狱了。

流程

1.都是直线通路，从地下道逃出。

2.途中的卫兵可逃也可杀，战斗中用伊莱娜的技能可直接攻击法师防止其加血。

3.来到街道后可进行采集。右上角会发现紫色的净化点，战斗后净化完毕就可用来进行回复。

4.剧情后来到了无限回廊。先调查右边的石头，学会了用方块键扫描来发现隐藏宝箱和地点的方法。

5.石碑上写的是红莲、苍焰、白光的相克顺序，然后按照红、蓝、白的顺序就可以前进。而进入黄点再扫描就可发现隐藏宝箱，拿到一个宝珠。

6.从右边的剑形门进入，剧情后可进行合成了。

7.进入第一个黄色传送点后就可看到净化点，完毕后来到最右边可看到一个装置。扫描后可用FP兑换加血道具，30一次。

8.向下记录后来到BOSS处，干掉后调查装置就可离开了。本章结束。

逃出监狱后解释清楚了利益关系，由于雷昂之前帮助过精灵，同时也成为了圣剑的继承者，所以亚人们便和王女将主角救回来了。在前往反抗军基地的山道上，神秘的黑雾袭来，众人进入了无限回廊。

在回廊的最后来到了断罪之塔，虽然对是否进塔抱有疑问，但为了离开这里似乎也没有其他办法可想了。这个时候遇到了同样前来寻找出口的女主角塞西莉娅（セシリア）一行。此时两只小松鼠互相认出了对方，原来它们都是名为菲利亚（フリア）的少女制作出来的。然后双方正准备相约共同进塔探险，但伊莱娜却因为对方对自己发型的质疑而动怒了……于是只能各自行动了。内部，众人遇到了引导者菲利亚，她强化了松鼠的力量并开启了绿色传送点。



城内，殿下决定暂时放弃追捕，转而强化军队为下一次进攻做准备。而空缺的骑士则又将由选定的人来担任，而那个人则是之前毁灭精灵之村的假面精灵……



第二章 错综复杂的命运

基地内，乌龟兵慌张地报告说主角一行掉入了大地的裂缝，生死不明。而紧接着出现的主角一行则让士气大大振奋。精灵族长告诉雷昂，他所持有的圣剑正是精灵族世世代代守护的神器，也是救世主的象征。不过雷昂却不太愿意和对方合作，于是便被关入了大牢……

在猜测了一番幕后黑手后被带出去吃饭，在这里又和精灵族长碰头了。他详细地和雷昂说了远古神话的事，当时为了消灭破坏神，神属们失去了肉体，而继承神属力量的人则被称为神眷。主角拥有神剑，便说明他是继承三神柱力量的救世主。说到这里，主角回忆之前女神的话，仿佛对自己的使命有了了解。



这个时候传来了报告，帝国用巨大的兵器前来袭击，兽人兵们损失惨重。而这里的队伍都被派往了别处，于是雷昂便自荐前往了。不过为了防止雷昂逃跑，伊莱娜被留下做人质。而主角的队伍则补充了精灵族的雪儿（シエル）。

流程

1.进入基地，这里的宝箱不要忘记拿。如果有兴趣的话也可以多扫描下，好东西也不少。如果之前杀敌数达到了100，可以和白狼人对话，从而开启称号。

2.进入团长房间，最后和团长交谈，触发剧情。

3.吃饭后和团长交谈，雪儿加入。返回出口处，从大地图来到グラナド冰窟。

★宝箱：神斧ディヴァスティ（B1F左路用称号获得的钥匙打开门后进入B2F尽头）。

4.洞穴内最右上的通路来到下层可得到灵弓ラピッドレイズII。

5.从另一个通路进入下层后通过净化点和存档点，遇到了那个巨大的机械兵器。干掉拦路的杂兵后发现不能前进。

6.回到上层推石头，木牌两边的洞穴分别对应两个被冰柱挡住的通路。当推下后通路开启时会有字幕显示。

7.从下层右边通路来到BOSS处，这里有两连战。第一场和机器人的战斗比较简单，注意留一下必杀槽。第二场注意保持血量在350以上就可以了，BOSS血很少，如果放全体攻击打中记得回复。

干掉了巨大的机械兵器，然而出现的却是宰相苍贤理术士法乌斯特（ファウスト）。原来帝国的行动就是为了在这里找到圣器的碎片。同时他也质问主角为何会在这里帮助亚人。这个时候愤怒的古力克想起了众多被杀的族人冲了上去。



战胜了法乌斯特后他趁机逃跑了，好在得到了他遗留下的圣器碎片。回到基地，竟然遇到了塞西莉娅一行在闹事。争吵之时菲利亚道出了众人都是神眷之力继承者的事实，于是大家矛盾化解，来到团长房间讨论接下来的战略。

流程



1.剧情中男女主角的神器会发生共鸣，必杀槽变为三格。

2.然后寻找众神眷对话。先是厨房那里的菲利亚，会得到"光辉のベルジュの地图"。然后找厨房下面的雪儿，接着是左下的王女，找两对战友对话，全部对话完毕后去厨房另一边全是床的房间休息。

3.伊莱娜加入后来到入口，发现菲利亚也跟来了。

4.来到断罪之塔的引导之间，左边的三道光都开启了，进入白光前往大神殿。

5.来到断罪之塔外郭，中间的宝箱需要扫描出道路才能得到。另外这里还有扫描激活后可以花费FP进行抽奖的装置，每个装置只能抽10次，善加利用吧。

6.这里的道路不复杂，干掉尽头的杂兵三人组本章结束。

法乌斯特策划着在三勇者聚集起来前将禁理完成，为世界画上句号。而假面精灵则似乎在精灵之森布下了埋伏……



神眷之力

第三章

天闪的去向

来到了大陆的光之侧，众人对光线有所不适应。在雷昂从被黑暗吞噬的噩梦中恢复过来后，便遵照塞西莉娅的建议前去拜见神官长艾鲁达（エルダ）了。

流程

1.右侧楼梯上方的少女告诉众人，祖母前去参拜好久了都没有回来，于是答应她去寻找一下。

2.向上进入大神殿。在这里的B1F的左上可找到祖母，

3.进入中间大殿，在读了塞西莉娅的介绍信后，艾鲁达将地下书库开放给了众人。

4.先来到地下1F，在神官房间和最左上调查蓝色的拉杆并拉下后，可听到水流声音。然后就可进入中间的书库了。

★扫描这里可得到一个食谱。

5.从大地图进入封葬书架，这里需要走上书架才能继续前进。

6.记录点过后会有场小BOSS战，之后还会遇到宝箱怪。

7.在最右上的房间内找到了需要的书籍，将书籍带回神殿。

★在书架的左上有一堵被拦住的墙，这里需要通过扫描来解封三本书后才能通过。三本书分别在净化点旁，右上房间最上面，此墙的左边书架。进入后里面的宝箱就都是你的了。

8.从大地图来到ミディ街道，从这里尽头的紫雾又进入了无限回廊。

伊莱娜在这里兴趣盎然地看着各种书，而古力克则因为看不懂人类文字而差点狂暴……调查长时间未果后艾鲁达带来了古代文字书写的文献，古力克发现了这本书是“神力的存在实验”。惊讶之余艾鲁达建议众人去封葬书架寻找对冒险有帮助的书籍。



在书架找到了理术书后带回给艾鲁达，这次她建议去找加多纳（ガードナー）来解读。通过回廊后来到了加多纳的别墅，让他帮忙解读书内关于天闪的情报。

休息时间，雷昂和伊莱娜在湖边回忆起了小时候的事情。当时伊莱娜想去王城最高处时雷昂在所不辞，但不幸的是雷昂最后掉了下去。当雷昂掉下去并在法乌斯特那里接受治疗时，伊莱娜每天都为可能丧失雷昂而感到恐慌。而不久前当殿下说要处决雷昂时她也因此采取了行动，将情报放给了古力克并潜伏在监狱里共同参与救援。得知有人会为自己伤心后，雷昂和伊莱娜约定，一定要活下去并取回帝国曾经的荣耀。

第二天，加多纳带来了消息。下一个天闪碎片就沉睡在龙鳞族·深渊的龙洞里。



流程

1.再次按照红、蓝、白的顺序，然后进入断罪塔。这次从红光走。（当然也可以直接进入断罪塔……）

2.这次的净化点和BOSS都比较强，记得在存档点存档。最后到达出口来到了ソレイユ湖。

★这里旁边是神殿，但暂时不能进入。但侧门扫描后可花10000FP进门，得到一个能采集到高质量物品的饰品。

3.从右下小道来到了别墅，见到了加多纳。剧情后来到河边和王女交谈。

4.直接从引导之间的黄光前进，这里依旧是老套路。

5.荒漠里没有地图，从传送出来的地方向前走可遇到龙人。这里要跟着能感应神力的风车草走才能顺利到达龙洞。

6.继续前进切换地图后来到无限の荒沙，按照提示跟着会旋转的风车草走。一开始向左走，切换后中间是存档点，下面是净化点。这里的流沙洞需要躲避，开启净化点后继续向下。

7.又发现了仙人掌爱好者，不管他回到道路中间，然后去右上道路，回到了净化点。记录后向上直走切换地图后就是BOSS战了。

8.沙虫的全体攻击十分强劲，注意装备群体回复道具。胜利后被沙虫吸到体内……

9.在迷宫最后战胜阿兹鲁（アズル），然后对话选第二项可出迷宫。

10.继续向上就来到了深渊的龙洞。左边救下龙族士兵。

11.剧情后走右边下楼进入，途中可救助龙人族。

12.地下二层需要调查柱子，根据顶部的火焰颜色会开启相应的道路。绿色的通路在最后的柱子处会开启。接着就可进入地下三层了。记录后遭遇BOSS战。

13.维尔拉斯的普通攻击实在是弱，群体攻击则要注意一下，使用必杀的话很轻松就可结束战斗。

14.得到酋长的提示后再次来到地下三层。先去右下，走过浮空地段开启机关。然后在左上穿过通道来到桥边，花费100FP后就可得到天闪的碎片了。



来到沙漠，不过却被沙虫吸到了肚子里。在内部遇到了和菲利亚同样打扮的阿兹鲁，而他正在对菲利亚百般纠缠，于是众人便出手了。胜利后菲利亚告诉众人这小子一直在向她求婚，而且是强迫性质的。而他之后则准备将这个世界全部破坏，只剩他们两个来生活。说完后菲利亚从房间内拿出了另一个天闪碎片。



被传送出去后向上来到了深渊的龙洞，然而这里却弥漫着战争的味道。原来敌人已经抢先一步到达了这里，为首的正是代替雷昂成为苍炎骑士的维尔拉斯（ヴィルラス），他们正在底部的遗迹搜索天闪的碎片。

来到底部遗迹，维尔拉斯道出了自己的野心：这场行动是法乌斯特策划的，目的是得到能和神对抗的破坏神的力量。而维尔拉斯则为了在最后将这个力量夺取过来而行动。成功后他将成为世界之王，并构筑自己的龙鳞族。



不过邪不胜正，战败后的维尔拉斯也逃掉了。回去后酋长告诉主角，天闪碎片隐藏在地下二层，获得后本章结束。

第四章
破碎的理想

时间回到了潘就任骑士时，身为平民能够成为众人敬仰的苍骏骑士在整个国家历史上也是首次。这不但是对所有士兵的

鼓舞，也是对潘能力的肯定。接下来就为了和亚人之间的和平而拼搏了。此时陛下阿克塞尔（アクセル）表示，自己并非完全的存在，只是个弱小的人类。如果到时候作出了错误的判断，请阻止他。一切都以这个国家的人民为先。最后三人为了以后的全新未来而宣誓。

返回加多纳处，将获得的天闪碎片交给他。然而在别墅处却遭遇了帝国兵的埋伏。从受伤的加多纳处得知他们已经抢走了地下圣坛研究所的钥匙，所以要赶在神书落入他们之手前阻止一切。



在研究所见到了法乌斯特，原来这个家伙才是一切的幕后黑手。作为议会的领导，陛下想要和亚人讲和的举动当然不能让其成功，为此特地在侍卫内安排了刺客暗杀娜切露……由于在这里的目的已经达到了，留下了主角如果想要报仇就去拉维娜城找他的话后他便离开了。

加多纳也开始坦白，原先两人是研究的同伴，但对方开始研究禁术，于是便分道扬镳了。禁术能够自由操纵物质和肉体以及拥有的神力，完成的话能够将神力注入别人身上，让死人复活之类也能够实现了。而这次夺走的神书则是完成禁术的必需品，当初就是为了阻止才藏在这里的，没想到……为了阻止这一切，虽然明知是陷阱，但也只能前往拉维娜城了。



在实验室内，众人见到了法乌斯特。原来禁术早就完成了，而这个作品就是主角自己。被控制的主角将天闪的碎片都交给了法乌斯特，接着向众人袭来。为了让主角恢复原状，向法乌斯特发起进攻吧。胜利后顺利将法乌斯特给封住，正准备拷问时主角将我方的装置打破了。只能先将他击倒了……



趁众人战斗之际法乌斯特逃走了，而主角在加多纳的帮助下清醒了过来。原来当年主角摔下来后就被法乌斯特带来进行实验了，而由于主角是三神柱神力的继承者，所以身体强健得可以承受住实验。最终众人决定回基地再作进一步打算。



流程

1.返回湖边别墅，胜利后赶去神殿。从正门进入，右上楼梯可来到楼下。

2.B1F中部有裂纹的地板会崩坏，绕行后来到B2F。

3.剧情后从大地图来到ラヴィーナ城，扫描后门后花FP可进入研究室。不过内部的钥匙需要干掉4楼的城主才能得到。

4.从正门进入，和守卫作战。胜利后上楼梯，扫描左边雕像后花FP可让门开启。

5.然后进入右边房间，这里除第一层外每层都有一个禁术停止装置，扫描后花

FP可让内部的门开启。最高的那层要穿过一个有看不见墙壁的通路后才能到达。全部开启后最上层出现传送点，回到大厅。

6.这次可以从上层的门进入了，来到4层后扫描装置可开门，开始和城主对战。胜利后得到了钥匙。

7.可以回到侧门的研究所内了，开门进入内部。这里要先消灭周围4个培养液中的小兵，干掉后中间的门就开启了。这了建议回去记录一下，并将装备都升级到最好。

8.接着是三场连续战斗，准备充分的话应该不难。胜利后获得神书，并回反抗军基地。

9.剧情过后找到伊古尼斯（イグニス）对话，然后出门。之后回去和伊莱娜对话后休息，本章结束。



来到基地，这里遇到了塞西莉娅一行。他们正在劝说团长放弃进攻计划，因为帝国和亚人之间的战争是法乌斯特和阿兹鲁的阴谋，而两人则要利用这战斗产生的破坏神力来发动神判。不过团长暂时不能接受他们的建议，毕竟众多同伴被杀的现在想要放弃不是这么简单的。

在塞西莉娅一行走后古力克开始向团长报告，而团长则告知了精灵之森出现潘的信息。由于现在对情况已经清楚了，所以主角决定去说得潘。在古力克破坏了气氛浓厚



的告白后雷昂将这个计划告诉了塞西莉娅。众人休息后下一步计划就开始了。

王城内法乌斯特即将完成神器天闪了，而阿兹鲁口中的神判时刻也即将到来。

第五章 和战友的诀别

潘望着被烧毁的森林，不禁自问道，这样的森林回复到当初的样子需要多少时间？自己的故乡也是一个森林中的小村庄。如果回到故乡看到变成这副样子又是如何感想呢……



早上，塞西莉娅一行已经出发了。带上熟悉森林路线的雪儿后便开始了作战。内部，众人遇到了假面精灵，然而雪儿却指出对方可能就是殿下的未婚妻，那个曾经被谋杀了的娜切露。而打下面具后的事实也证明了这点……看来都是禁术让其他的神力占据身体导致的，将这个消息带给殿下，让其清醒的机会也是有的。



流程

1.剧情过后雪儿加入，和团长对话后来到了森林。

2.内部战胜娜切露后，记录后继续前进。

3.和潘的战斗是必输的，剧情后通过断罪之塔。

4.继续剧情，坚定信念后新的必杀开启。

5.回到反抗军基地的团长房间，记得给伊莱娜装备武器。然后是和潘的决战，可说是比较难的战斗之一。对方的连续攻击非常多，很容易被秒。除了装备好丰厚的加血道具外，加防御技能的武器也可以带一下，复活的饰品建议也在这里用掉。



众人赶着去救助其他士兵，而潘的尸体被传送走了……

内部见到了潘，虽然道出了全部阴谋，但潘的忠诚依旧不允许他放弃战斗。由于实力问题主角还是不敌潘的队伍，不过身体内的力量却爆发了。

逃出后古力克和雪儿回基地报告情况，而伊莱娜和雷昂在加多纳那里修养。清醒后的雷昂记起了自己所做的一切，因为害怕再次伤害同伴而离开了……松鼠威尔将情况告诉了伊莱娜，但伊莱娜却担心自己半吊子的感情帮不上忙，但最终还是在加多纳的劝解下去将主角带回来。



在曾经战斗过的死灭都市アルテア，雷昂反省着自己所做的一切，心魔渐渐朝自己袭来。胜利后菲利亚出现了，她发现了对方之中有精通禁理的人存在。

清醒后的雷昂发现自己在精灵之森，经过和心魔的对话以及之后伊莱娜的劝解，雷昂终于明白到，当务之急是阻止背后的阴谋，不能让神判发动。

基地内，战况惨烈。面对潘，雷昂道出了自己的信念：摒弃虚伪的和平，为了保护世界而消灭真正的敌人。如果潘执意阻止的话，那也只能拔刀相向了。胜利后

第六章
苍炎城塞的死斗

剧情回到了娜切露被刺杀那时，宰相将娜切露囚禁起来造成被杀的假象，同时也将娜切露控制住作为自己的棋子。

悲伤的殿下阿克塞尔在王国的守护神神枪伊鲁拿达前祈祷，这时感知了女神的召唤并获得了神枪。然而此时阿兹鲁出现并用支配的征冠控制住了阿克塞尔……



流程

1.从大地图进入死灭都市アルテア，这里道路很复杂。先前往右下传送点，然后向上切换地图，再来到右边的那个传送点，通过地下通路就来到苍焰城塞ファルケソ了。

2.直线路线来到存档点，回满血后向下迎接BOSS战。阿克塞尔也会两连动和全体攻击，不过这次多了古力克这个肉盾。用伊莱娜的圣属性攻击或是1级必杀都很能奏效。

3.在地图最左边切换场景，然后进入

存档点右边来到右翼，再进入右上，直走进入发电塔。绕行到发电塔最顶部，左行就是BOSS战了。

★右边的装置处顺序开启1和4号拉杆可到最顶部拿到装备并让神书学会新技能（要战斗），还能得到“理力炉启动キ－C”。另外开启4、3和3、2可开启另两个门。

4.进门后就是BOSS战，没有信心的话可回去记录。这次的魔化潘实力比以前强了不少，不过带好加血道具没什么问题。



5.胜利后返回，途中多走走岔路，看到绿点就是要救助的士兵，不要错过了。遇到塞西莉娅后向左走回到之前和陛下战斗的地方，然后向下就可回到大地图了。

6.进入断罪之塔，上方的虹光开启了。这里守塔的BOSS的火焰攻击很厉害，注意群体治疗一下，其他都可以无视了。

在反抗军基地，古力克告诉主角潘的尸体不见了。雷昂虽然感到奇怪但还是决定继续自己的作战计划，利用原本通往死灭都市的传送装置反过来进入苍焰城塞。

在苍炎城塞救下了塞西莉娅一行。望着连娜切露是谁都不知道的可怜的殿下，战斗是惟一选择了。胜利后法乌斯特将殿下救走了。谒见之间，战胜了再次被魔物利用的潘，恢复清醒的潘拖住了敌兵。众人来到了断罪塔迎接最后的战斗。



第七章 神眷之力

塔的内部，阿兹鲁叫嚣着神判即将来临并嘲笑众神，同时对众神眷的即将到来不削一顾。

主角一行汇合了，战胜阿克塞尔后三神器共鸣，殿下终于恢复了正常并加入队伍。继续战斗，在让娜切露恢复正常并铲除了龙族叛徒后，众人再次来到了法乌斯特的面前。而这个卑劣的家伙再次将雷昂禁锢了起来，不过依旧不敌众人。虽然胜利了，但一切还没有结束，赶快去阻止神判的发动吧。



流程

1.塞西莉娅一行加入。由于后面都是恶战，强烈建议回去练级并升级武器，尤其是塞西莉娅的圣杖，回复就靠它了。

2.向上走一点就是和陛下的战斗，注意保持全体血量在1000以上，不然他出必杀就是全灭。伤害到一定程度后他会释放绝对屏障增加防御力，慢慢耗就是了。

3.胜利后要到场地三边去干掉三个BOSS。左边是ベルベシト，右边是ヴィルラス（留必杀到第二形态），上方是ファンタズマΩ。干掉后都可得到神器。



4.全干掉后进入中间，和魔贤法乌斯特战斗时他会让我方的属性抗性无效，此外还会变换队列。获胜后拿到一个神器。

5.和菲利亚对话，进入最终章后就回不来了。有什么要收集的就现在回去进行吧。

内心深处，雷昂又见到了那个怪物心魔，原来他就是雷昂体内的神眷之力。这次他得到了雷昂漂亮的回答，并将神力完全授予了雷昂。回到现实，如意算盘打错的法乌斯特施展了全部力量开始战斗，不过依旧不是雷昂等人的对手。虽然胜利了，但一切还没有结束，和菲利亚对话就可进行阻止神判发动的最终决战了。



第六章 遗志的继承者

断罪塔的外壁完全脱落，预示着神判即将到来。在门前干掉了妄想主宰一切的阿兹鲁的使魔后，三神柱的继承者向女神展示了自己的意愿——让世界保持原样。然而阿兹鲁并没有善罢甘休，发动了大规模的禁术干涉了神器的判断，让天平倾向了破坏。于是神判发动，紫色烟雾笼罩着地面，破坏着一切，封魔神デルギア同时登场。为了阻止这一切，众人举起了手中的剑。



流程

1.从单一路线来到门前，途中的宝箱别漏了，有很好的防具和合成道具。

2.剧情后和ガリーザ战斗，它会召唤杂兵，其中吸取RP值的骷髅必须干掉。此外召唤的杂兵会挡住攻击范围导致打不到BOSS，所以要装备远程攻击武器和它耗。胜利后回去记录，装备好加HP和RP的道具。

3.然后面对封魔神デルギア，这个BOSS相较之下并不难打，同时圣属性对其有特效。不过由于后面要连战，这里要保存实力。

4.最终战征魔神ガリーザ，除了普通攻击外大招基本1000多，十分厉害。此外前一场战斗消耗了RP的话，这里就基本会被BOSS给耗死了。所以充分的准备才是关键，最终结局就在眼前了。



神力不容戏弄，虽然失败的阿兹鲁和女神进行了融合，但联合一心的众神眷的力量是巨大的。最终，阿兹鲁的野心破灭。白光飘落在大地上，醒来的众人发现自己身处一片绿意盎然的世界，一切都得到了复苏。远处女神的声音传来，感谢众人的努力并宣告着全新的开始。



传承的创世神话之谜和真理
——女主角塞西莉娅

第一章
圣杖的巫女

从祈祷中溜走的塞西莉娅享受着外面的明媚阳光，这个时候紫色的妖气袭来。名为维尔拉斯的黑龙人在这里寻找着莫诺里斯石板的所在地。由于大神官不肯透露，所以只能从塞西莉娅这里下手了。危急关头神秘的声音传来并将塞西莉娅传走，原来塞西莉娅是三神柱的神眷之力继承者。和名为拉菲特（ラフィルト）的战士汇合后来到了莫诺里斯石板的所在地。然而黑龙人实在太强，石板被破坏了。



流程

1.剧情中获得了圣杖，两场教学战后见到了存档点。记录后开始第一场BOSS战，注意加下血就过了。

2.左边上楼，一路来到原先的大厅，途中会遇到第一个净化点。

3.记录后进入大厅，注意治疗的话BOSS完全不是对手。

4.剧情后先回B1F的房间收拾行李，然后回大神官那里拿取灵弓。

5.来到大地图，进入ミディ街道，最后进入了漆黑の断崖。

6.调查右边巨石发生剧情，然后可以按□键进行扫描。选择注入神力就可开启传送阵。

7.按照红、蓝、白的顺序可到达最后的绿色传送出口。

8.过了遇到雷昂一行的剧情过后，就可以进行合成了。

9.从红光传送点来到塔外环。最后干掉BOSS后在机器上注入神力开门。离开后第一章结束。

地底，见到莫诺里斯石板后大神官十分伤心，并给塞西莉娅讲述了远古神话。圣杖的出现表明了塞西莉娅是三神柱的一员。而这也预示着神判的即将到来。所以15个继承神眷之力的神属也将陆续出现。而作为破坏神デルギア封印的莫诺里斯



石板遭到了破坏，说明是有人蓄意将世界陷入毁灭之中。其他地方的石板也情况不妙。得到了能够吸收神力的石头后，大神官叫塞西莉娅和拉菲特一起去他师父，博学的理学者加多纳那里。在向自己的母亲墓前拜祭后便开始了旅途。

第二章 莫诺里斯的探求

别墅前，蓝发少女感应到了哥哥和另一个人的气息并通知了自己的师父。紧接着就来湖边迎接刚出塔的两人，原来这个蓝发少女就是拉菲特的妹妹。休息过后就决定前往这里的莫诺里斯石板处了。在石板处，众人击倒了来犯的杂兵，之后幕后黑手法乌斯特也出现了。而他和加多纳似乎是旧识，并且加多纳拿走了他的神书。由于实力的差距石板还是被毁坏了，同时露菲娜（ルフィーナ）也被带走了……



流程

1.从右下道路来到别墅，发生剧情，露菲娜加入。

2.从左上道路来到圣坛，1F最左上的通路下楼。

3.拉下最后的拉杆后出现通道，上楼从左数第二个楼梯下去。最后到达2F，存档后进入石板之间。

4.BOSS战后回到别墅，剧情后来到大地，前往断罪之塔的引导之间。调查黄色传送阵后输送神力，之后便可进入传送阵了。

5.干掉BOSS出门后本章结束。

师父不肯交出神书的原因暂时还不能说。不过想要救助露菲娜的话，寻找其他石板遇到法乌斯特的几率比较高。而现在判明的石板所在地只剩下深渊の龙洞的了。在拉菲特的请求下，塞西莉娅决定前往龙洞。



第三章 深渊的诱惑

两人传送出来后来到了无限荒漠。被沙虫吞掉后邂逅了菲利亚和龙人族的伊古尼斯，在伊古尼斯的带领下前往龙洞。在B1F参见了族长后便获准进入石板所在房间，然而众人却发现石板已经被破坏。吸收了剩余的能量后传来报告，黑龙人维斯拉多（ヴィルラス）将黑手伸向了这里……



流程

1.先向上走切换地图后来到无限の荒沙。一开始向左走，切换后中间是存档点，下面是净化点。开启净化点后继续向下，发现又见到了仙人掌爱好者，不管他回到道路中间，然后去右上道路，回到了净化点。记录后向上直走切换地图后就是BOSS战了。

2.胜利后被吞入沙虫体内，来到マザーワーム内部。在左上房间发生剧情。

3.和菲利亚对话后选第一项后会被传出来，然后伊古尼斯加入。

4.向上进入深渊の龙洞，先在B1F右上和族长对话。然后进到B3F的石板房间，剧情后回到B1F。

5.决斗战一定回合后发生剧情，和黑龙人战斗。

6.剧情后前往引导之间，这次可以开启绿色装置了。进入尽头的门后本章结束。

维斯拉多在擂台上大肆宣扬要大家共同来破坏石板，复活破坏神。这个时候伊古尼斯站了出来，龙族的激进派和稳健派顺势以两人为代表进行决斗。不分胜负之际维斯拉多爆发了自己的瘴气想结束一切。将他打跑后塞西莉娅用圣杖的力量净化了洞穴。龙族两派决定暂时休战，而伊古尼斯则加入了一起寻找剩余的石板的队伍。



第四章 在常暗的世界

来到大陆另一侧的常暗的世界，众人误入了反抗军基地并和卫兵起了争执，好在雷昂一行及时出现化解了误会。和团长对话，互相交换了情报，得知对方在寻找天闪碎片后建议对方去大神官处并给了介绍信。

第二天，从团长那里得知了精灵之森有石板。而在森林内得知了露菲娜的情报后总算放心了一下。而最后，终于见到了露菲娜，不过样子奇怪的她却开始攻击大家，只能将其带回师父处看看了。



原来这都是法乌斯特使用禁理造成的，禁理能够自由操纵对象体内的神力。这一切都记载在从法乌斯特那夺取的神书里，现阶段只能去封葬书架找到能够解封的神书才有希望解救露菲娜了。从大神官那里得到许可后便前往神书的所在地——封葬书架。终于，在众人的努力下露菲娜苏醒了过来。



流程

1.从菲利亚那里得到了地图，前往ガルツフォート。

2.来到B1F和团长对话，剧情后必杀槽增为三格。

3.和所有神眷对话，B1F的三对同伴，拉菲特以及1F神像旁的雪儿。

4.这里100战后可从神像旁得到一个称号和钥匙，从右上楼梯来到B2F后可开门拿到神器，对没有武器的龙人来说是现

阶段绝对需要的。

5.对话完毕后去团长房间左下的房间和菲利亚对话进行休息。

6.和团长对话后雪儿加入，从大地图来到妖精之森。

7.战胜潘后下一场战斗必败，然后继续前进，存档后来到石板处。这里有两连战，注意整备好。



8.剧情后回到湖边别墅，对话后前往圣坛的地下研究室。

9.回到大地图前往パルフィナ大神殿，和大神官对话后来到封葬书架。

10.书架旁有楼梯别忽略了，进入内部后干掉守护兽得到神书。

11.回到圣坛的地下研究室，露菲娜再次加入。

12.回到反抗军基地，和团长对话后前往断罪之塔。

13.从开启的蓝光前进，最后本章结束。

第五章 失落的迷失都市

精灵族长正向神秘的少年报告塞西莉娅一行的行踪。

继续寻找石板的旅途，这次传送到的地点是死灭都市。在这里众人见到了理力



炉，这是很久以前三个理力术士模仿莫诺里斯石而建造出来的，利用三个理力炉才能让这个回廊漂浮在空中。

在地下的门前干掉了机器人后，伊古尼斯看出了精灵族长是受人指使把众人带过来的。在石板前，族长告诉众人，以前由于理力炉每天都消耗大量的神力，所以地上产生了异变，最终理力炉暴走将都市变成了这个样子。而以前建造理力炉的三人分别是族长自己、宰相法乌斯特，而随后出现的异界之子阿兹鲁则是第三人，同时也是这次的幕后黑手。



在将石板改建成一个奇怪的封印后，他道出了自己和塞西莉娅母亲的死有关。离开后族长将他们的黑幕告诉了众人：挑衅帝国和亚人之间的战争，让破坏的神力充满世界，从而发动神罚。听闻这些，塞西莉娅决心接下来便以阻止这一切为目的而行动。不过此时阿兹鲁回来将族长干掉了……而塞西莉娅则发现自己的圣杖无法使用了。



为了牺牲的族长，众人赶紧前往反抗军基地阻止战争，不过对方似乎听不进去。而在拉菲特的安慰下众人决定回去寻找取回圣杖的方法。回到大神官处，她似乎也对此无能威力，但塞西莉娅的母亲生前所在的拉维纳城一定会有办法。

流程

1.来到死灭都市アルテア，从右边传送点来到都市上部。

2.然后进入右边切换场景，最后见到了理力炉。得到钥匙后启动，回来后从另一个入口切换场景，再从左上传送点进入死都深处。右边传送点不要去，只有被秒的份……

3.两场BOSS战后自动回到了反抗军基地，和团长房间内的士兵对话。

4.剧情后再次和所有神眷对话，然后和露菲娜对话选择休息。

5.前往大神殿，进入1层背后的地下墓穴和大神官对话。

6.继续来到ラヴィーナ城，进入正中发现房间门开不了。

7.出来后上楼，发现一个台柱，注入FP后可开门。然后进入右边，这里除了第一层外，每一层都有一个这样的台柱，全开启后会出现传送点到大门口。

8.进入二楼，到最后干掉王座边的BOSS拿到钥匙。

★宝箱内的钥匙可拿到“ボッドキー”，然后可在此房间的下方得到“魔枪ラースフェルド”。

9.进入原先不能进的房间，剧情后回到神殿和大神官交谈。然后来到地下石板处，BOSS战一定回合后结束。

10.然后前往断罪塔，开启最后一个传送，通过后本章结束。



在城里，听着母亲遗留下来的音乐，塞西莉娅心情也好了很多。此时被传送到内心深处，女神的代理人菲利亚告诉了大家关于神判的信息。之后回到大神殿，露菲娜感应到了阿兹鲁的到来。原来他在这



里对石板进行改造，并想将众人打倒。危急关头塞西莉娅再次召唤出了神杖，挽救了大家。阿兹鲁逃走后众人将目标定在了最后一个石板的所在地——苍焰城塞ファルケン。

第六章 骚乱的罗捷巴穆

最后的石板也被摧毁了，同时苍焰城塞也充斥着魔物，陷入了一片混乱之中。好在雷昂一行的及时出现将敌人全部抵挡住。女主角利用手中的神力之石吸收了最后石板的力量后，将通往圣域的道路开启了。整个世界是创生还是破坏，答案将由众神眷用行动来提交了。



流程

1.来到苍焰城塞ファルケン，正门无法进入后退出大地图，来到郊外。

2.从通道进入城内。这里道路不复杂，从监狱下面一路走可来到发电塔。

3.干掉法乌斯特后沿路返回，干掉袭击士兵的魔物后向上来到内部。

4.遭遇陛下，战斗到一定程度后发生剧情，男主角现身。

5.向左，前进后进入右边道路。最后从右下来到存档点，记录后来到石板处。

6.干掉维尔拉斯后沿路回去，将会再次遇到雷昂一行。

7.剧情后进入左边道路切换场景后向下出去就可以了。

8.进入引导之间，上方的虹色传送点开启，通过后本章结束。

★后面章节的攻略跟男主角篇一样，限于篇幅，这里就不多介绍了。

通关要素

某个角色通关后会开启CLEARDATE和EXTRA模式。CLEARDATE可让玩家继承一周目的存档内容进行另一名角色的攻略。比如将男主角通关了，就强制进行女主角的攻略。可以继承的内容包括FP（通关时的数值）、称号（和狼对话后直接获得已经得到称号的奖励）、游戏时间，还有男主角方人物的等级和神器性能。在第六章合流时会得到。

而当男女主角都通关后，就能进行三周目，不但能选择角色，难度还多出了hard模式，能继承的东西还会增多。包括神器性能、除了贵重品外的道具。



竞技场

在后期前往龙洞，和擂台上的龙族男子对话，可进行竞技挑战。分为D～S共5个等级的比赛。每个等级的比赛有3场，进行一场后要过段时间才能再来一场。一个等级三场都搞定后就可进行下个等级的比赛了。全部胜利后可获得称号。



全神器能力介绍

游戏中众位神眷力量的体现是通过每个人所能装备的神器反映出来的。装备相性最高的神器就能发挥出神器最强的力量，并使用相应的必杀。同时游戏中神器还可以升级，每个神器都有技能、攻击、共鸣三个等级。技能是最重要的等级，升级后就能在战斗中使用新的技能了。不过这项需要的FP十分高。攻击等级就是武器和技能的攻击力，每个神器的上限都不相同。共鸣等级则决定技能消费的RP值和等待时间，这个等级越高当然消费的RP和等待时间就越少。这里将所有神器的技能效果都列举出来（不同角色装备后能够使用的技能是不同的），方便玩家攻关时使用。而游戏中除了每个角色的固定神器外，还有些获得方法特殊的神器，这里也将获得方法列举出来。

圣剑クラウヴァンド

※获得方法：レーヴァント的初期装备。
※装备可能者：レーヴァント、イレーネ、ラフィルト、アクセル

技能名称	技能效果
斩りつける	攻击一名敌人
レイザースラッシュ	攻击一横列敌人
ブラストスラム	攻击一个敌人（风属性）
サンダーストラック	攻击一个敌人（雷属性）
フローズンスレイ	攻击一个敌人（水属性）
レイウィンド	对一竖列敌人进行攻击（圣属性）
トライエンガルフ	攻击单体敌人三次
カウンターブレイド	进行防御，并反击近战攻击
ディヴァインバレッジ	攻击单体敌人五次
ライオットストリーム（1级必杀）	对横列敌人进行两次攻击
ヴァリアントエッジ（3级必杀）	对一个敌人进行两次攻击（圣属性）

神刃グランティン

※获得方法：ラフィルト的初期装备。
※装备可能者：レーヴァント、グリーク、ラフィルト、アクセル

技能名称	技能效果
叩きつける	攻击一名敌人
ジェミナイ流高速术	让自己5回合处于“加速”状态
オーガブレード	范围内无视防御攻击
パワーブレイク	攻击一名敌人、降低其腕力
ガードブレイク	攻击一名敌人、降低其耐力
スピードブレイク	攻击一名敌人、降低其速度
ガイアブレス	进行全体攻击
レイジングレイド	攻击一名敌人、HP越低威力越高
ブロウザンバー（1级必杀）	风属性范围攻击
ストームブリンガー（2级必杀）	进行全体攻击（无视防御）

神丽シャインクレール

※获得方法：イレーネ的初期装备。
※装备可能者：レーヴァント、イレーネ、ラフィルト

技能名称	技能效果
踏み入み突き	攻击一名敌人
祝福の剑	给我方1人附加5回合“祝福”状态
ペネトレイト	攻击一名敌人，命中率高
ブレスト	攻击一名敌人，命中率高
フォルツァ	攻击一竖列敌人，命中率高
ヴァイブロスト	攻击一名敌人（无视防御）
バイブロスティル	攻击一名敌人（无视防御）
カデンツァ	攻击一竖列敌人，命中率高
サザンクロス	攻击一名敌人（圣属性）
クラーシュリット（1级必杀）	对一名敌人进行4次攻击
シュトゥルムビューネ（2级必杀）	对敌全体进行5次攻击

神珠アルゲンテリア

※获得方法：ルフィーナ的初期装备。
※装备可能者：全员

技能名称	技能效果
揭げる	攻击一个敌人（雷属性）
リトルウィッシュ	让我方一人随机上升几项数值
プラズマウェーブ	进行全体攻击（雷属性）
ライントニングボルト	攻击全体两次（雷属性）
リコールスピリット	回复我方一人“气绝”状态
バインドライト	让所有敌人附加“麻痹”状态
ディスペルライト	解除所有敌人的强化效果
イレクトルキュート（2级必杀）	进行全体攻击（雷属性）
トウィンクルヒール（2级必杀）	我方全体HP大回复，RP中回复

圣杖リアファルト

※获得方法：セシリア的初期装备。
※装备可能者：ルフィーナ、イレーネ、シエル、セシリア、ラフィルト

技能名称	技能效果
フォルスを放つ	攻击一名敌人
ヒーリングタクト	HP小回复，并治愈“封印，咒缚，恐怖，魅惑”状态
エンジェルティア	我方全体HP中回复
ナイチンゲール	完全回复我方一人的HP和异常状态
リヴァイヴブレス	回复我方一人“气绝”状态
ブレイシングタクト	给我方1人附加6回合“祝福”状态
ヒロイックシールド	给我方1人附加6回合“防护，结界”状态
セイントファイア	攻击一名敌人（圣属性）
ホーリィブライト	攻击一名敌人（圣属性）
エンジェルバレット（1级必杀）	对一竖列敌人进行攻击（圣属性）
セラフィックライザー（3级必杀）	进行全体攻击（圣属性）

神爪ルーンスレイヴ

※获得方法：グリーク的初期装备。
※装备可能者：グリーク、シエル、イグニス

技能名称	技能效果
引っかく	攻击一名敌人
ハンティングバイト	攻击一名敌人，命中率高
ビーストレイヴ	攻击单体敌人两次
ファルコンクロー	攻击一个敌人（风属性）
ウィーゼルスクラッチ	攻击单体敌人三次
カウンタークロー	进行防御，并反击近战攻击
ラピッドステップ	攻击一横列敌人
クランブルレイヴ	攻击单体敌人三次
ロアリングストーム	对敌全体进行3次攻击
バーサーク（1级必杀）	让自己所有能力上升，进入“强化”状态
ルナティックレイヴ（3级必杀）	对一名敌人进行4次攻击

神镰モーントクライン

※获得方法：第七章打败ベルベット后获得。
※装备可能者：グリーク、セシリア、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
斩り拂う	攻击一名敌人
采魂の一闪	对单体敌人进行即死攻击
グリムリーパー	攻击一横列敌人
ダンスマカブル	攻击单体敌人五次
イラプション	攻击一名敌人（暗属性）
デーモンスクリーム	范围攻击，附带“咒缚”状态
レージング	全体攻击，附带“麻痹”状态
コンセントレーション	给自己附加6回合“魔道”状态

神机グレンデル

※获得方法：第七章打败ファンタズマΩ后获得。
※装备可能者：グリーク、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
フォルスショット	攻击一名敌人
フォルスマシンガン	对一名敌人进行4次攻击
フォルスグレネード	范围攻击
フォルスブラスター	消费所有RP，进行全体攻击
ウィングドライヴ	给自己附加5回合“加速”状态

神斧ディヴァスティ

※获得方法：ガルツフォート中获得第一个称号后拿到“セスタイトの键”，然后去B2F开启宝箱就可。
※装备可能者：グリーク、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
振り下ろす	攻击一名敌人
ウォークライ	提升自己攻击力
ランバージャック	攻击一名敌人（植物系特效）
ヘルバウンド	攻击一名敌人（无视防御）
レンチングスイング	攻击一名敌人（威力大命中低）
グランドスラム	范围攻击（土属性）
デストロイシンカー	攻击一名敌人（无视防御）
アースクウェイク	进行全体攻击（土属性）
ビルドアップ	回复自己的HP，并治愈“猛毒，麻痹，暗黑”效果

圣枪ブリュバイデ

※获得方法：アクセル的初期装备，在第六章加入时获得。
※装备可能者：レーヴァント、グリーク、イグニス、アクセル。

技能名称	技能效果
斩り拂う	攻击一名敌人
王者の凯歌	让我方全体耐力和攻击力上升
アクセルスリーヴ	攻击一横列敌人
トライデント	攻击单体敌人三次
ライトニングスピア	攻击一竖列敌人
ライジングブラスト	范围攻击
ジャッジメント	范围攻击（圣属性）
カイゼルブレード（3级必杀）	攻击单体敌人五次

神奏オルフェルト

※获得方法：第七章打败ファウスト后获得。
※装备可能者：イレーネ、シエル

技能名称	技能效果
奏でる	解除敌单体的强化状态
魔封じの狂奏	敌全体陷入“封印”状态
音无しの狂奏	敌全体陷入“睡眠”状态
四戒の狂奏	让敌全体陷入随机异常状态
无力の旋律	让全体敌人攻击力下降
软化の旋律	让全体敌人耐力下降
钝足の旋律	让全体敌人速度下降

神眷之力

神弓ルフトシュテルン

※获得方法：シエル的初期装备。
※装备可能者：ルフィーナ、シエル、セシリア

技能名称	技能效果
狙い击つ	攻击一名敌人
ハンティングショット	攻击一名敌人，命中率高
ピアシングアロー	攻击一竖列敌人
アローレイン	对敌全体进行3次攻击
ティンカーベル	攻击一名敌人
アイシクルショット	攻击一名敌人（冰属性）
ブレイズショット	攻击一名敌人（火属性）
ゲイルショット	攻击一个敌人（风属性）
シューティングスター（2级必杀）	进行全体攻击
ヘヴンズレイン（3级必杀）	对敌全体进行4次攻击

神槌ヴァンディルド

※获得方法：第七章打败ヴィルラス后获得。
※装备可能者：レーヴァント、セシリア、ラフィルト、イグニス

技能名称	技能效果
打ち下ろす	攻击一名敌人
龙鳞	给自己附加4回合“防护，结界”状态
リボルペイン	对单体敌人进行麻痹攻击
ロッククラッシュ	范围攻击
ドラゴニックブレス	进行全体攻击
ファイアボール	攻击一名敌人（火属性）
イグニートブレス	攻击一横列敌人（火属性）
パニッシュメント	攻击一名敌人（圣属性）
ダイアモンドブレス	攻击一横列敌人（水属性）
ダラゴンスマイト（3级必杀）	对单体敌人进行两次麻痹攻击

魔枪ラースフェルド

※获得方法：在ラヴォーナ城王座旁获得钥匙后，打开右下的培养液后得到。
※装备可能者：レーヴァント、グリーク、イグニス、アクセル

技能名称	技能效果
斩り拂う	攻击一名敌人
ブラッディスピア	攻击一名敌人，吸收HP
ラグナサッカー	攻击一名敌人，吸收HP
ヘルスティンガー	攻击一竖列敌人
デッドリィライズ	攻击一名敌人，HP越低威力越高
ブラッディジョスト	对一名敌人进行4次攻击，吸收HP
ヘレティックフレイム	攻击一横列敌人（暗属性）
ダークネスボム	范围攻击（暗属性）
サクリファイス	消耗自己的HP，变换成RP

神星インカローズ

※获得方法：游戏中隐藏得比较深的武器。首先要拿到烹饪配方（最简单的就是大神殿楼下书库那张），然后凑齐材料带到反抗军基地楼下的厨房，让白狼做出实物来。之后进入マザーワーム内部，把吃的给饿晕在门口的男子，几次后他就会给你“理力炉起动キ-B”。



而在苍焰都市ファルケン的宝箱内还能得到“理力炉起动キ-C”，男主角流程里有介绍。拿到这两把钥匙后前往死灭都市アルテア的天空回廊，来到右边将两个理力炉开启。最后从这里的モノリス石板旁新开的传送点就可以拿到装有这个神器的宝箱了。



※装备可能者：ルフィーナ、イレーネ、シエル

技能名称	技能效果
斩りつける	攻击一名敌人
スターゲイザー	攻击一名敌人
ミーティア	范围攻击
コメットスロワー	范围攻击
メテオトラクション	进行全体攻击
スターライトヒール	我方一名同伴HP中回复
セブンスセンス	给自己附加6回合“魔导”状态

神书ネクロザウワー

※获得方法：女主角第6章获得，男主角剧情必定获得。神书和其他神器不同，所有的技能都不能通过升级得到，而是要在获得神书后调查场景内的瘴气物品，然后花费5000FP后干掉封印的怪物，最后才能获得相应的技能。这里将所有技能的获得地点也一并列出，方便大家收集。注意，解除封印前最好记录下，那些怪物有的还是比较厉害的。



※装备可能者：ルフィーナ、イレーネ、セシリア

获得地点	技能名称	技能效果
初期	读み上げる	提高自己的理力
マザーワーム内部/入口处椅子	デーモントレード	互换自己和对方的好状态
ラヴィーナ城/侧门的洋娃娃	オーメン666	对敌人进行6次伤害固定为666的攻击（命中超低）
苍炎城塞ファルケン/右发电塔3F	レイヴンストーム	范围攻击（暗属性）
精灵の森	暗拂い	攻击一横列敌人（暗属性），附加“暗黑”状态
死灭都市アルテア	金刚力	HP伤害减半，但能力下降
ネーベル圣坛/ガードナー研究所	マグニチュード8	进行全体攻击（土属性）
封葬书架	フォースシールド	给自己附加5回合“防护，结界”状态
マザーワーム内部/菲利亚房间	カロリックスフィア	攻击一名敌人（火属性）
デンメール街道	ラグナドレイン	吸收单体敌人RP
グラナド冰室	ロトンブレス	让全体敌人耐力下降
无限の荒砂	インフェルノ	进行全体攻击（火属性）
ガルツフォート/B2F神斧所在地	ナイトメア	让单体敌人陷入“睡眠”、“咒缚”状态。

全称号一览

称号是游戏中的最大挑战，也是玩家游戏完成度的证明。在游戏中达到游戏所要求的项目后，和反抗军基地内雕像旁的白狼对话就会得到称号，同时获得相应的装备奖励。这里将所有称号的获得方法列举一下。



称号	获得方法	奖励
フォルスの继承者	继承通关存档后再次游戏获得	阳炎のマント
名立たる勇士	打倒100个敌人	セスタイトの键
战场を驱ける骏杰	打倒1000个敌人	身代わり人形Ω
ベテラン理术士	合成了100次道具	ファンタズム合金
理を极めし贤人	合成了300次道具	秘珠ナイトメア
目ざとい冒险者	进行了50次采集	八重散华
素材に目がない探求者	进行了200次采集	秘花ナルキス
お宝求めて三千里	开启了100个宝箱	幸运の瞳
フォルス・コレクター	FP获取达到了10000	英知の宝珠
フォルス・マニア	FP获取达到了99999	虹色の瞳
一人前の战士	角色达到25级	经验の宝珠
お命顶戴熊杀し	角色达到50级	博识图鉴
历战の覇者	角色达到99级	幻雾のマント
旋风の刀狩	获得所有武器	熟练の宝珠
神器の锻冶士	将一个神器成长到极限	天星の指轮
创生の执行者	将所有净化点净化	知惠の实
史上初の大豪杰	对敌人造成了大量的伤害	希望の宝珠
疾风怒涛の鬼神	发动了50次必杀	怒涛の宝珠
技巧派の坏し屋	造成50次overkill伤害	身代わり人形Θ
锻え抜かれた太もも	逃走50次以上	ファスティールA
空虚な世界の苦劳人	被フォルスイーター（*注1）吃掉5000以上FP	エルシールの泪
破坏の扫除屋	干掉10个以上フォルスイーター	魔珠セレルクリス
克己せし武勇の士	称霸竞技场	霸珠スライゲイル
ベルジュの旅人	游戏时间大于15小时	神力のピアス
感谢感激雨雾	进行了非常长时间的游戏	煌珠ラグフォビア
エクシズの救世主	获得所有称号	ジハード（*注2）

*注1：フォルスイーター是回廊内一种虫型的敌人，在玩家拥有很多FP的时候会随机出现。战斗开始它就会按比例吞食玩家的FP，一回合不干掉就它就会带着玩家的FP逃走，而干掉它的话可以得到9999的FP。

*注2：这个是神书的技能。





玩后感

不可多得的正统RPG作品，全3D的画面和策略性十足的战斗都是亮点。游戏中剧情占的比重很大，双主角不同的行进路线从不同的角度体现了这场战争的方方面面，个性的角色和丰富的人物都给剧情增添了浓厚的感觉。除了主线外，各种小任务和采集等系统也让游戏变得更丰富。

神眷之力

LittleBIG Planet



将无数人的灵感结合在一起，便形成了无限可能的小小大星球。虽然出身自PS3版，但本作却是一款为PSP量身打造的全新游戏，系列的经典要素几乎全部得以保留，而关卡内容与剧情均为原创。在动听的音乐声中操控可爱的布娃娃（麻布仔）进行各种冒险，相信新老玩家都会爱不释手！

文 伊娃　美编 澄香

推荐度 A

光环视频收录

攻略透解 GUIDE THROUGH

PLAYSTATION PORTABLE

小小大星球 Little Big Planet	SCEH	ACT	2009年11月17日	港版
	1人	268港元	无对应周边	

操作

按键	功能
方向键	改变布娃娃的面部表情
L+方向键	切换布娃娃的肢体动作
L	快速左翻页
R	抓取物品／快速右翻页
滑杆	控制布娃娃移动
□	打开／关闭玩具箱
×	跳跃／取消
○	确定
△	打开／关闭提示框
Start	系统菜单

故事模式

故事模式是本作的核心模式，共分为7大关、23个小关。游戏的冒险过程以收集泡泡为主，不论大小只要收集了就会加分，迅速收集5个以上则会让分数倍增。实心的大泡泡中隐藏着各种各样的道具，比如服装、贴纸等。而在某些关卡的隐蔽处还能收集到钥匙道具，该道具是用于解禁小游戏的，游戏中的小游戏共有12个。

每个关卡完成后计分板统计玩家当前的道具情况，道具细分为普通道具、通关礼物、追加礼物及难关礼物。普通道具即分布在场景中的道具，包括可见的以及开启机关后获得的；通关礼物是将每个关卡完成之后获得的奖励；将关卡内的道具全部集齐并完成关卡就会获得追加礼物；而如果整个过程中布娃娃都没有死亡则会获得难关礼物。

我的表情与POSE

十字键上的四个方向分别对应布娃娃的四种表情：←代表烦恼、→代表愤怒、↑代表开心、↓代表忧伤。每种表情都会有三种程度之分，连续输入同一个方向键即可。按住L键配合方向键，布娃娃便会作出各种动作，L+←为摇头不满、L+→为挥手、L+↑为跳跃欢呼、L+↓为打哈欠伸懒腰。

自爆与复位

在小小大星球中可以随处乱逛，不幸掉落陷阱或是找不到出口时也不要害怕，按□键调出玩具箱，选择第三项后按住○键不放，布娃娃便会自爆消失，然后从最后经过的续关点出现。自爆不会消耗分数，所以如果之前经过的场景中有道具未收集全，则可利用自爆返回重新收集。

玩具箱

冒险途中获得的道具都会收入玩具箱中，游戏中按下□键即可随时打开玩具箱，玩具箱的选项分为贴纸、服装和自爆三项。进入贴纸选项可浏览该关卡中的机关贴纸及一般贴纸，机关贴纸的作用在于启动特定的机关装置，而一般贴纸则可作为场景中的装饰。贴纸可随意贴在场景中的任何地方，如果需要取消，选定贴纸选项中最上面的取消键即可。在服装选项中，可为布娃娃打造各种各样的造型，首先要给布娃娃选择身体面料和花纹，之后就可以在发型、项链、上衣、下装等细节上随意搭配了。游戏最多可保存100种造型。

近道与远道

游戏中的道路分为近道和远道，碰上前进的道路被封锁，也别担心，布娃娃会自动切换到另一条道路上。而有时候则需要手动切换道路，如果两条道路之间没有间距和高低差，直接上下推滑杆即可切换；如果道路之间存在一定间距或高低差，则需要推动滑杆并配合跳跃键。



流程攻略

每个关卡都需要收集数量繁多的道具，很多道具的位置都极为隐蔽，而各种危险的机关也为游戏增添了不少难度。本篇攻略就为大家详细指明全道具100%收集的具体线路以及用于解禁小游戏的钥匙的具体位置。不过游戏后期的部分关卡充满了各种致命的机关，自然免不了在操作技巧上狠下功夫，尤其是“福华之镇”主题中的“不可能的任务”关卡，过关难度犹如其名。

澳洲

By 预言者

视察民情



第一关是熟悉奔跑和跳跃的关卡。游戏一开始不要急着往右边跑，左边及积木上都有泡泡可收集。然后往右走，从斜坡处上去到达帽子顶部及树顶，泡泡收集完毕后返回，来到袋鼠旁，进入袋鼠的腹部，随着袋鼠的上下弹动进行跳跃，掌握好技巧能让麻布仔跳得很高。右边的青蛙处需要后期收集到五角星贴纸才能激活开关。继续往右，在青蛙的头部助跳才能跳上树顶，接下来就是在袋鼠的教学下学习如何切换道路。

从木架上下来后又要学习连续收集泡泡获得加倍分数的技巧，注意斜坡后面还藏了几个泡泡！接着从第一个V型积木跳上树顶，往左走能收集到非常多的泡泡，也是获得加倍分数的好地方。桥梁处会根据剧情而掉下去，站到中央的红色台子上会有一段自爆方法解说，按□键呼出菜单后选择第三项再按住○不放即可自爆回到续关点。

最后来到毒气池旁（掉下去会死的），调出蚊子贴纸贴在圆形机关上，青蛙就会吐出舌头帮助麻布仔来到毒气池另一边。抓住两只浣熊的尾巴会掉下很多泡泡，然后走上斜坡跳上树顶，往左走将屋顶的泡泡全集齐，最后再跳上V型积木，掌握好下落点才能将下方两个积木上的泡泡都集齐。

抓取礼物



本关的任务重点是学习拉拽物品。

同样，左边仍然有很多泡泡，往右走按住R键将木箱拉到台阶旁然后跳上去，再将台阶上较大的木箱拖到小木箱与树之间就能跳上树顶了。再往右将V型积木推倒后上台阶，调出脚丫贴纸贴上机关即可获得两个大泡泡，而右边的毛毛虫机关贴纸则需要在后面的树顶收集。按R键将羊车拉上坡，在靠近下坡时跳上去就会随着羊车冲下去（最好站在羊车中间的最高点，能一次性将悬挂的道具收集）。上坡后拉倒V型积木跳上平台，注意左边的树顶上会有很多道具。

将第二个羊车拉到左侧跳上吊臂，扳动续关点左侧的扳手后吊臂会放下，然后再把羊车拉上去垫脚，抓住浣熊的尾巴来到山顶。抓住火焰上方的三个草团摆荡到对岸，向上来到回旋镖处，跷跷板右侧的凹陷处有一把钥匙注意收集。接下来借助一连串的跷跷板和风车机关一直往上即通关。

小游戏 挥手道别

抓住船开始破浪前进，途中会遇上很多泡泡，尽可能多收集，如果错过太多泡泡是会吸引海底的凶猛生物的，不慎被怪物吃掉或落水则游戏结束。



真真假假



与Mystic见面，所有一切都会明朗。

起点左边有泡泡以及一个五角星贴纸机关，贴上贴纸后会掉落道具泡泡。在转轮处注意一定要迅速跑动才能收集到泡泡，接着利用V型积木跳过毒气池并往上走，帽子左侧有五角星贴纸机关，贴上后下方堵住的出口打开。接着跳上平衡木使其左侧落地，当上方有圆木滚下时，跳板即会弹起，借此跳上高台。然后再借助木箱垫脚将平衡木的右侧拉下来（平衡木是空心的，内有泡泡），当圆木滚下来时借助弹起的跳板抓住鸟喙，鸟头便会垂下。

借助上下移动的石块来到上层，这里的毒气包机关非常危险（如果站在毒气包背面是会被毒死的），先往右将通道中的木箱拖上来再一层层地跳上去。穿过平衡木使其左侧落地，靠近右边悬挂的喷射包即可装备上，滑杆控制移动，×为加速，○键为取消，将左上方的三个圆木全部拿起放到平衡木的左侧，然后穿过平衡木来到右侧，注意右上方有一把钥匙道具。

小游戏 剪不断理还乱

游戏开始后直接跳下通道，在从通道出来后会自动装备上喷射包。画面右下的传送带上会陆续出现绵羊，按R键将绵羊抓起扔到左下角的羊毛修剪机器的传送带上，不一会修剪好羊毛的绵羊就会被左上的传送带送出，再将其抓起送到右上平台即可。每成功完成一只羊的修剪工作，就会奖励一些泡泡并从机器上方掉落，注意收集。绵羊出现的速度会越来越快，无论是未修剪的还是修剪好的，只要有一头被后面的绵羊挤下传送带，游戏结束。

梦想时刻

非常梦幻的关卡，游戏开始后将左边的泡泡收集然后往右进入空心平衡木，在出口处会装备上喷射包，梦幻的太空之旅开始。背包链会一直沿着轨道慢慢移动，玩家只需控制麻布仔在可及的区域收集泡泡，泡泡一般都被放置在地球、星星等模具上。建议尽量不要被背包链拉着走，最好主动飞到背包链滑扣的前面，这样的话泡泡收集起来会方便得多。



东方风情 By 沙里欧大帝

灰头土脸

一直往左走，遇到工程师后将机关的扳手拉到右边，下方的桥梁会合上。再从右后方的小道往下，过桥梁后要小心，火焰上的石块是依次出现并消失的，看准机会赶紧跑过去。先将左侧的泡泡收集了再上坡，当灯笼出现时抓住灯笼上升。一路收集泡泡后来到第二个机关处，依次将两个扳手向右

魔龙

游戏开始会看见一个炮台，按R键发射炮弹打中左上的靶心后出现台阶，上台阶后跳到左边的平台上收集泡泡，然后从右侧跳到下面的人力车上，人力车启动后就是与红龙的追逐战了，红龙的嘴里有靶心，打中后红龙的速度就会慢一点，实在瞄不准就频繁发射，效果会非常好。下车后往左走，下斜坡时注意收集泡泡但速度一定要快，上方会有红龙出现，通过后再次出现同样机关，然后往右走，滑行到边缘时起跳到右边平台收集泡泡，并能获得钥匙。往右走触发剧情，红龙希望麻布仔帮他找回儿子，并威胁道如果找不到他就将这里夷为平地，他的儿子其实是一颗快要孵化的龙蛋，可能是被皇帝带走了。

小游戏 集邮者



邮票收集关卡，平台上共有四种图案的邮票，游戏开始时注意观察背景上时钟周围的邮票图案，没有出现的图案则为安全区域，玩家需要在指针转完一圈前站到该图案上方，否则就会被压死。每完成一轮平台上的泡泡就会刷新，但是指针的转动速度会越来越快。

小游戏 两头龙

屏幕的左右侧各有一个张开大嘴的龙头，玩家要控制麻布仔在两个龙嘴之间的转轮上奔跑。转轮上会不时出现火焰坑需要回避，与此同时还要收集左边龙嘴中弹出的泡泡。收集的泡泡越多转轮转动的速度会越来越快，而且火焰也会增高，不幸被火烧到或是掉入右边的龙嘴中游戏结束。

龙蛋危机



先跳到红龙口中将泡泡收集，再往左走从三个带电跷跷板的下方小心通过，两边的板上各有一个泡泡注意收集，但千万不要被电到。来到扳手机关处，此处机关需要寻找到答案才能打开，以下为解迷路线。

抓住吊环往上到达第二层，先往左



拉即能将下层的桥面合上。过桥后遇到麻将台阶，跟着麻将一步步往上跳，快到顶时注意右侧平台上有泡泡，收集后再往左走。第三个机关处的三个扳手按照“左移→顺时针转动→下移”即可将下层的桥面合上，过桥后又遇上麻将台阶，难度要比之前的高，注意左下角有隐藏区域不要错过，到顶后先往右走收集泡泡，然后在最右端往下跳收集到小平台上的泡泡后再重新上一次麻将台阶。通过滑轮并下滑后再次遇见灯笼，上升途中注意两侧的毒气，到顶后转轮上会有很多泡泡，然后从左侧下落。接下来的斜坡迷宫中放置了很多炸弹，靠近后会引爆，因此要在爆炸前远离之，迷宫的行走路线为：左下→右下→左下→直降→右下→左下→左走拉扳手→右走到最后的斜坡右上后拉扳手→左下后左走到第一个斜坡右上→左上→右上→左跳→拉扳手→右跳→左上→右上→右跳→右走→左跳。上拱桥后桥底会出现红龙并将桥顶翻，所以用最快速度冲过去吧！

侧，借助三个升降平台收集泡泡后来到右上角的平台，踩上红色按钮，升降台上便会出现老虎图案，此时返回一层扳动左数第一个扳手将老虎图案移到框内；然后上二层往右走，借助地面的弹跳石收集泡泡，并将熊猫头顶漂浮的花朵全部移到两侧的耳朵里，则会出现红蛇图案，此时返回一层扳动左数第四个扳手将老虎图案移到框内。

接着再上二层抓住左边的吊环上三层，往左走。此处要借助喷射包找到红黑黄三种颜色的圆柱体，途中要小心带电机关，而且背包链的长度有限，遇见新的喷射包时需要及时更换，分别将圆柱体放到中央方位相应颜色的托盘上后再前往左上角，踩上红色机关则出现白鹤图案，返回一层扳动左数第二个扳手将白鹤图案移到框内；然后再上二层抓住右边的吊环上三层，往右走，此处需要操控扳手使大炮瞄准半空的靶心，瞄准后靠近黄色发射器按R键发射，打中起始的两个靶心后又会出现移动的靶心，用同样方法打掉后绿龙图案出现，随后来到一层将左数第三个扳手拉下使得绿龙图案移到框内。

最后站在中间的红色按钮上，左侧的暗门打开即可看见龙蛋，将蛋拉过拱桥，先吃掉红龙口中的泡泡再将龙蛋放到其他两个蛋旁边，随后左走即过关。

商店街 By 精灵



厚颜无耻的猴子

可恶的猴子偷走了苏丹·欧尔斯国王的神灯，国王希望布娃娃能帮助他找回。从龙口中出来，撞上猴子后它便逃走了，将小木块拉到跳板旁，然后跳上后面的三个花盆上收集泡泡。下坡后借助悬挂的花盆跳上高台，再抓住出口处的花盆往下，接下来会经过一系列的旋转机关，而且最底层还布满了尖刺。跳过初始的三块板后往下，再往左走借助跳板将上面的泡泡收集然后往右跳会自动滑下来。接着跳过三块旋转板后向上，一系列跳跃之后来到滑轮处，滑到尽头时要先等左下的旋转板都转到无火焰的一面时再迅速跳过去。随后会遇见一个不停移动的卫兵，其佩戴的大刀带电，此时跳到他身上吃掉泡泡就能干掉他，然后抓住椰树荡到另一边。

借助跳板一路向上，最后抓住顶端的花盆分别荡到左、右边收集泡泡后下来往左。通过交替抓住墙壁和花盆一路躲过电蛇后往下，会遇上开着电铲车的士兵，同样跳上去吃掉泡泡即可搞定，再抓住花篮荡到火焰另一边，注意顶部有泡泡可收集，接着又借助跳板收集泡泡并往上即到达计分板。

贼窟

贼猴子似乎已经把神灯交给神偷阿丹了，国王再次要求帮他找回神灯。游戏一开始就遇见难题，看门的大叔不愿意给布娃娃放行，但是如果帮助小车将绳索解开，它便能载布娃娃过去。一路吃掉泡泡来到吊臂旁，将一端的木箱拉下来，另一端的小车得以自由。往右走上台阶来到屋顶，跳到屋顶左边的旗杆和鸟头上收集泡泡后从屋顶左侧跳下，抓紧时间跳到小车上过机关。



接着会遇见第二个难题，密室中有宝物，但是要找到钥匙才能打开。往右走，将扳手拉下后第一道石门打开，将近道的石块推到火焰坑里，远道的石块推到第一道石门下，再回去拉下扳手，第二道石门打开。看到钥匙后将其拉回密室门口，谁知中了猴子的招掉入了陷阱，抓住花篮下降，途中小心带电的大刀，下来后沿斜坡向上，抓住花篮先荡到右上踩住红色机关，再荡到左上踩住红色机关，则下层的两个石板都会升起，但是一段时间后会自动降落，所以抓紧时间借助升起的石板跳到右边的高台上。小心通过电斧机关后先跳过三个石板收集到最里面的泡泡，再返回来到上层，分别将三个红色机关踩下，下层的石板都会升起，抓紧时间跳到右边的高台。之后走上之字斜坡时注意别被火球伤到，途中的坑洼处可作为暂时的避难所。

接下来的电斧机关要待电斧荡到最右边时，再连续轻跳两次到达中间的安全平台，再用同样方法通过第二个电斧。几个升降台机关难度都不高，一路往上来到顶层，触发最后一战，借助猴子荡到右边抓住顶部的神灯，在神灯缓缓降落过程中猴子会发射火球攻击，安全着地后，猴子遵守诺言，承诺从今以后做只善良的猴子。拉起神灯往右走，收集贴纸机关前的泡泡后将神灯贴纸贴上，出口门打开。

地毯上方

本关一开始就要跳到魔毯上控制其飞行，抓住魔毯左右边的红色凸起分别控制向左或向右飞行，而抓住中间的向上或向下箭头则是控制魔毯的飞行高度。一路往左飞行能收集到不少泡泡，到达终点后跳上平台，往右走吃掉小屋中的泡泡然后随着升降台到达小屋屋顶收集泡泡。将神灯贴纸贴在机关上，则出现辅助台阶，跳上去抓住花篮后左边的石门打开。进去跳上最左边的台阶，拉下花篮，神灯贴纸出现，将贴纸贴上，借助随之出现的辅助台阶跳上转轮，通过几个转轮后到达最右上平台，依然是拉下花篮呼出神灯贴纸，先借助辅助台阶跳到左边平台收集泡泡，再跳上转轮到达上层的左侧平台。跳上猫头拉下花篮呼出神灯贴纸，借助辅助台阶到达右侧平台（此处依次出现的三个辅助台阶都是一段时间后自行消失，而且几个转轮的换抓难度相当高，可在适当位置松开抓取键再按跳跃键换抓）。

接着往右走，出现两个小车，如果碰上就会毙命，但是跳到车顶后会被弹起（小车被踩后会消失），因此可借此收集顶部的两个泡泡。将右边小屋中的泡泡收集后再次跳上魔毯。这次的途中会遇上尖刺机关，通过第二个尖刺机关后需立即向下，否则会被顶部的尖刺机关刺中。再向右，将魔毯停稳，然后跳到平台上拉动扳手打开石门，再跳回魔毯继续往右。在一路升升降降前进的途中需注意不时出现的小车，以及火球机关，通过第一个火球机关后会听见猫叫声，此时往上便能借助几个猫头跳上高空收集泡泡（此处需注意如果降落在猫头旁的屋顶上则会出现贴图BUG，很小几率能跳出来，只能自爆）。再返回魔毯，到达终点后上平台，贴上神灯贴纸，借助三架辅助台阶收集顶部泡泡后跳到顶端的右平台。再次贴上神灯贴纸后，灯神为答谢布娃娃而允诺护送布娃娃前往沙漠，随后跳进神灯即可到达计分板。

小游戏 蛇梯迷宫

本关卡遍布蛇机关，有的吐出尖刺，有的追赶，每个机关都考验玩家的跳跃和预判能力，耐心观察悟出规律后再行动。



小游戏

猴子和谜之树

这里的猴子不怀好意，丢下泡泡的同时还会扔出带电的苹果，布娃娃在收集泡泡时一定要避开苹果，不过苹果落地一段时间后会消失。



金色沙漠 By 福努比斯王子



令人火大



从魔毯上往右跳后向下开始一段地底之旅，此处的黄色正方体石块都是可以按R键敲碎的，一路收集泡泡并往下，小心通过火焰机器后会遇见一堆石块，注意别一味敲碎所有石头，先将白色石块拉到右边从而跳上右侧的高台收集隐藏的钥匙，然后再向下，左侧也有隐藏泡泡。出密室后经过衣装小屋，随后的场景中树上树下都有很多泡泡，起初顶部的两个泡泡建议借助出现的小车先收集左边的，而右边的可通过从右边上树收集。注意右下角有个隐藏洞口，里面有很多隐藏泡泡。再上树往右上前进，别忘了收集斜坡下面白骨架内的泡泡。

随后听见被困的王子的骆驼的呼救声，需要解开“失落的水手庙宇”就能打开通道。先拉下青柚然后丢到台阶下面，再拖到绿色的坑洼处，左边绿色的台阶升高，上去拉下橙子，放进橙色的坑洼中后右边的橙色台阶升高，将柠檬取下放进黄色坑洼，机关得以解除后骆驼得救。右边场景中悬挂的泡泡收集不到的话可以将橙子拉过去垫脚，随后冲下坡骑上骆驼，途中因为要收集泡泡所以建议速度尽可能慢，一旦从骆驼上掉落就只能自爆回起点了。

沙漠

借助黄色圆木跳上远道的平台上收集泡泡，往右走跳上骆驼头顶穿上喷射包，将红色和黄色的圆木都扔到右边的场景中。接下来的操作目的就是调换红、黄吊篮的位置，先将红色圆木放进红色吊篮，然后来到右边穿上喷射包将黄色圆木放入黄色吊篮，之后乘坐升降梯登上塔吊拉动扳手即可调换位置，下来后再拿掉红色吊篮里的圆木，闸门即打开。

过闸门来到右边，再次穿上喷射包将红、黄色圆木放到升降台上，启动扳手后升降台上升。随后依次抓住悬浮的三个吊钩跳到小吊台上穿上喷射包，将塔吊上的灰色圆木抓起丢入右上同色的烟囱里后地面上红、黄色圆木再次出现，然后分别抓起丢入右下

的同色烟囱里，出口闸门打开。

进入下一个场景，来到最右边穿上喷射包，先到左上收集泡泡，再转动背景上的三个大转轮使得各颜色的圆木分别输送到正确管道，右侧的出口闸门打开。往右走将所有圆木都运上船，再启动船往右开，途中有很多泡泡，一定要慢速，否则错过了就回不去了，到达终点后再将圆木全部运进托盘即可。



有趣的法老王

游乐园建造完工，不过还需要做完安全检查后才能开张。游戏开始后先在左边稍作等候，上面会有泡泡滚落。往右，先将右下通道的泡泡收集，再利用吊钩一层层往上将塔吊上的泡泡和隐藏钥匙收集。走上雕像，抓住秃鹫能获得泡泡，接下来的旋转台阶难度不大，上去后沿滑梯滑下，过电车时要小心别掉下去，否则会被电死。来到摩天轮，跳到中间的红色机关按钮上，转盘开始转动，收集泡泡后一直向右跳（金字塔顶端有泡泡）。被木乃伊弹射到上方后跳上小象开始过山车，顺利到达后过关。

小游戏 猎鹰竞速

本关是各种机关的合集，行动则主要以跳跃和摆荡为主，一路上会出现很多火球，还要拉拽水果进行交替摆荡，顺利到达终点后过关。

翻山越岭 By 克拉克·汉斯

登山之旅

时钟工匠克拉克的孩子小汉斯走丢了，布娃娃要前往参加嘉年华晚会并带回孩子。直接往右走，过电湖后坐上升降台，再抓住几个悬挂物来到左边扳手机关处，扳动后风车启动。跳上风车先收集左边屋顶的泡泡，再经过风车跳上右边屋顶，一直往右到达下一个场景，这里需要搭乘溜冰人通过布满电的冰面。

随后往下走，过独木桥后乘坐升降台向下收集泡泡，到底层后往左再利用弹跳板到达上层，将红色搭积木推下去，右边的吊板下降。接着一直往右，借助悬挂物收集大钟上的泡泡和钥匙，然后抓住松树的树梢往右前进，途中小心不要被奶牛推下冰面。

接下来就是一系列的拉拽跳跃，到达高处后分别将该场景中的两个扳手机关打开，然后借助风车跳上红色机关按钮即可搭乘电缆车到达终点。



小游戏 摇滚乳酪



本关中玩家只需控制布娃娃跳跃躲避斜坡上滚落的带电乳酪，头顶会一直有泡泡掉落，如果未及时收集就会被滚下的乳酪带走。坚持的时间越长，乳酪滚落的数量和速度都会增加。

表现精湛



本关一开始就要迅速跳起抓住悬挂滚球收集泡泡，否则踩板松掉后就收集不到了，地上的雪人身后还有一个隐藏泡泡。随后抓住树梢往右，来到滑雪场，小心不断出现的滑雪人，交替在近道和远道上行走就能很好地避开。

山顶的热气球快没气了，要找到三个气球才能启动。通过缆车往上，收集两个树上的泡泡后跳下来即会落在雪橇车上，启动雪橇车很快便能找到第一个气球；再往雪橇左侧探索，使用雪铲将火把推倒右上的冰层，来回推动冰层就会一一融化，到达最底层遇见邪恶雪人，对方会不断吐出雪球攻击，而且每隔几个雪球就会派出小雪人车，借助小车的弹跳吃掉雪人胸部的泡泡即可干掉雪人，顺利拿到第二个气球；回到雪橇上继续往右下前进，走过一段冰锥阵即能找到第三个气球。

回到热气球上跳起抓住上方的白球使得热气球上升，而左右侧则控制飞行方向，飞到最右边，树上有很多泡泡，收集后将热气球停放在计分板左边的指定位置，向左下探索便能收集到更多泡泡。

顽固的决定

本关中有时钟工匠克拉克派出的小狗相助，游戏开始后骑上狗背前进，每当小狗摇晃尾巴时就要在附近寻找较软的雪地按R键挖掘，不过如果遇上某些松软的雪地而小狗并没有摇尾巴，可千万不要下去，因为那是陷阱。

在小狗第一次摇晃尾巴时，将旁边松软雪地下的泡泡收集后再抓住小狗上方的铃铛上去往左，泡泡全部收集后再次骑上狗背出发。上坡后遇上第二个铃铛，上去后能收集到不少泡泡，随后小狗再次摇晃尾巴时，下去探索即可。到达积雪堆时往下探索，这里的地面全是冰，非常滑，一不小心就触电身亡。最后通过弹跳机关来到顶部，用石块踮脚拉下木板，上去后调出火焰贴纸贴在机关上，挡住小狗的积雪堆融化。

往前走没多久，小狗就嗅到了小汉斯的味道，原来小汉斯在玩耍时发生了雪崩因而被困。下去后穿上喷射包，将小汉斯身旁的冰块全都搬走，但最好留下一块用于收集右边的隐藏泡泡，然后推着小汉斯一路前进来到终点即可。



小游戏 界外



乘板子从冰山上滑下，途中的得分门需要跳跃通过，还会遇上生气的山羊，难度颇高。

福华之镇 By 导演

英雄史迪奇



布娃娃来到了电影城，起点处的字母顶部都有泡泡可收集，抓住旋转的字母可到达顶部。来到电影拍摄地，装备好喷射包后停留在镜头范围内直到外星飞船停止移动，机关就会解除（注意衣装小屋的顶部有泡泡）。接着遇见带电机关，看准时机从下面的凹槽到达另一侧，注意可分别站在升降机器上弹跳到上空收集泡泡。往右前进，遇见尖刺机关，要掌握好尖刺的下落时机才能通过，通过后先将右侧两层房间里的泡泡收集，然后跳上机关顶部，通过弹跳到达怪物身上，上面有很多泡泡以及一把钥匙。

收集后往右，遇上带电的太空飞船摩天轮，小心收集每个飞船顶上的泡泡后再跳上左上的摩天轮，同样将泡泡收集后抓住悬浮物跳到右边的摩天轮上，整个过程中都要注意，在跳到飞船顶部时一定要站在飞船正中，否则是会失去平衡而坠落的。最后就是抓住漂浮物通过岩浆区域，到达终点后过关。

小游戏 和死者竞赛

挑战恐怖鬼屋的关卡，内容非常丰富，遍地都是各种各样的机关，十分考验玩家的跑动、跳跃能力。

外星大本营

起点左侧有一个隐藏泡泡，收集后往右，跳上平台，此处的三个机器人外壳都带电，钻到它们体内吃掉泡泡后即可消灭。往右吃掉太空舱内的泡泡后被飞碟传送到飞船内部，吃掉飞碟两侧悬挂的泡泡并干掉飞碟右边的小车。接着就是一系列的转轮换乘，此处的泡泡数量相当多，可慢慢搜集，最终到达顶部后跳上转轮中间的机关，扮动开关转轮即会转动，直到将升降开关转到正上方再松开扳手。

但是上去后安全门却无法打开，此时要返回大转轮，先转动转轮使得蓝色的钥匙顺利滚落到蓝色区域，启动后旋涡系统开启，接下来的红色钥匙如果在滚动过程中碰上旋涡，钥匙即会回到原来位置。任务完成后安全门打开，进去踩上机关即会快速上升，途中在收集泡泡的同时需要左右躲避带电的崖壁。

最后要对付的是一个机械大脑怪，它的弱点在脑壳内的小脑，战斗方针就是穿上喷气背包先将脑壳敲碎，再抓取炸弹扔到到机械怪的小脑上，顺利消灭它之后抓住红色积木往上，收集完泡泡往左走便可到达终点。



不可能的任务

本关中拍摄的是间谍电影，布娃娃需要潜入反派冯那特的秘密基地。往右走，抓住降落伞一直往下，泡泡非常多如果一次收集不全可自爆重新收集，不过要注意周围的带电崖壁。落地后往左走，此处会遇上几个杂兵，左右边的台子上都有气泡，需要踩上杂兵才能吃到。

接下来的电门机关处需要迅速将两边的红色机关踩下才能使升降机继续下降，顺利来到下一层后，进入更高难度的环

节，要抓住红色滚木往左通过5扇电门，因为滚木的轨道是斜坡，所以在不控制滚木的情况下会自动向下滑动，因此很容易就因为惯性而贴上电门。踩上红色按钮后电门机关关闭，抓住滚木返回右边，此时右侧的闸门打开，站上跳台前要预判好，否则一头撞上上方不时出现的电板可不划算。下一个环节仍然是电门，可通过切换近道和远道来通过，之后需要快速向右跑，在电板靠近之前踩上转轮使其转动后右边的闸门才会打开，否则就只能被左边的电门电死。

过河后沿着弓字形型线路一直往上，途中还会遇上电板以及转动台阶，而且难度递增。到达最顶层先吃掉台阶上的泡泡，然后乘坐汽车一路加速过关，途中没有泡泡可收集，但是到达终点后往左走还能收集到泡泡。

恐怖的开端

狗仔队进来了，布娃娃必须要找到这三个人并没收他们的相机，演出才能开始。进剧院后借助美女跳板跳到上空拿下三个狗仔的相机，不过在这之前要先将泡泡收集。演出刚刚开始，美女主演就被金刚劫持了，抓住舞台上的吊环往上，顶部平台上有贴纸机关，贴上后会获得泡泡奖励。之后乘坐吊台继续往上，此吊台的左右方向需由自己控制，途中乌云密布，但是泡泡也非常多，要重复多次才能集全，不过一旦碰上乌云就会毙命。

抓住飞机到达楼顶，此处是与金刚的BOSS战，金刚的攻击方式是不停用两个拳头砸地，可适当进行左右回避，一段时间后金刚会停止攻击并将脸凑近布娃娃，此时跳起来抓住金刚的眉毛，它便会痛得张开嘴，跳进嘴里将三颗牙全部拔掉即可战胜金刚。如果没有一次性拔光所有牙齿，则需继续躲避金刚的拳头攻击，而且拳头的攻击规律与之前会大不相同。



小游戏 摩托杀手

启动起点处的开关后调整斜坡的角度，然后驾驶摩托车前进，难度不高，途中有很多泡泡，速度太高就无法收集全。



小小大星球

嘉年华 By 造物者

三块堵住井口的石块敲碎，之后跳到转轮上通过跑动使其转动起来从而采集石油，当左边的石油槽蓄满后石油开采成功，获得第三张贴纸。站在井架上往上跳，上面两个平台上都有泡泡。

第三个场景中需要将之前获得的贴纸都贴到花车上，分别是两个牛铃、一件比基尼上衣、一件比基尼裤和两片紫色华丽羽毛。贴完后右边的木板降落，走上去过关。

小游戏 超级火热



沙滩太热，要控制布娃娃在大皮球上行进，不仅要保持平衡还要控制皮球的滚动速度，难度较高的小游戏，需要多练。

派对终结者

布娃娃来参加造物者嘉年华晚会，不过现在还有任务需要完成，本关的任务就是为花车准备装饰贴纸。游戏开始后直接向右走搭乘飞机来到第一个场景，将黄金雕像一层层搬上第三层（途中注意电板机关），放进雕像凹槽，然后按照顺序拉动金刚的手指即可叫醒金刚，之后就会获得第一张贴纸。

往右搭乘缆车来到第二个场景（缆车中途往右下跳能吃到隐藏泡泡），往下依次将白色、红色圆木拉到指定位置，钟表即能正常运转，其中将白色圆木拉下来后要将下方的支杆拉高才能将圆木顺利拉上去。回到工匠那里，获得第二张贴纸，左右边平台上有钥匙和很多泡泡可收集。

抓住铃铛往右荡来到第三个场景，需要帮助王子开采石油。站在最左边的油井上将



欢愉之路

花车的贴纸还是不够，仍需要造访其他造物者获得另一半贴纸。先是遇上灯神，他被关在灯里并且找不到钥匙。往左走跳过木板阵，站在红色按钮上获得刷子，带上刷子原路返回，在神灯前来回刷将灯擦亮后贴上神灯贴纸即可救出灯神，随后获得第一张贴纸。

跳上台阶抓住灯笼往左，来到第二个场景，这里需要帮助年幼的皇帝放烟火。依次跳上不停上下移动的跳板，注意第二个跳板下面有隐藏钥匙，到达左边后踩住红色按钮，吊环出现，抓上去一路滑下就能燃放烟花。为了表示感谢，皇帝奖赏了一张贴纸并将他的专属人力车夫借给布娃娃当司机。

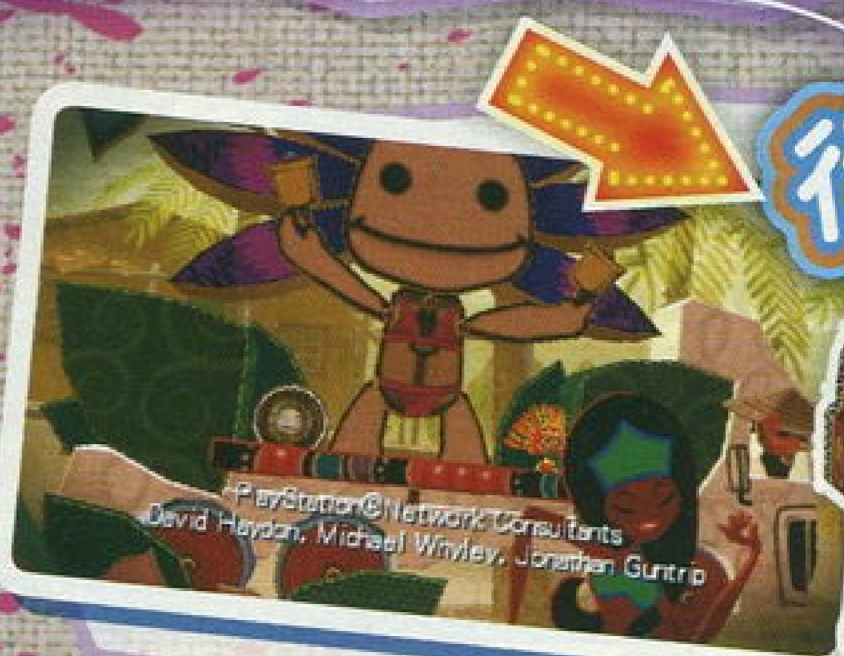
从滑道滑下，在空心平衡木终点处跳跃到对面平台收集泡泡，再往下探索鳄鱼的肚子。一开始的两个鳄鱼池机关很危险，要看准

时机跳过去，最后吃掉鳄鱼嘴中的泡泡后往左走，抓住鳄鱼池上方的旋木来到上层。往右走到头，先到下面将刚才鳄鱼嘴后面未吃到的泡泡收集，随后跳上回旋镖来到花车处，先到左边的车底收集泡泡，再往右给花车贴上贴纸，分别是粉红管乐器、人力车夫、和三个红色滚筒。贴完后上台阶右走过关。

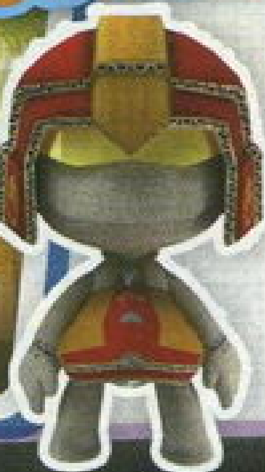
小游戏 巴西式重击

控制装置进行左右移动，使得足球掉落在装置左右边的两个弹板上从而射门，因为有门将，所以要掌握技术射出角度刁钻的球才行。每进一个球就会获得泡泡奖励，如果足球落地则游戏结束。



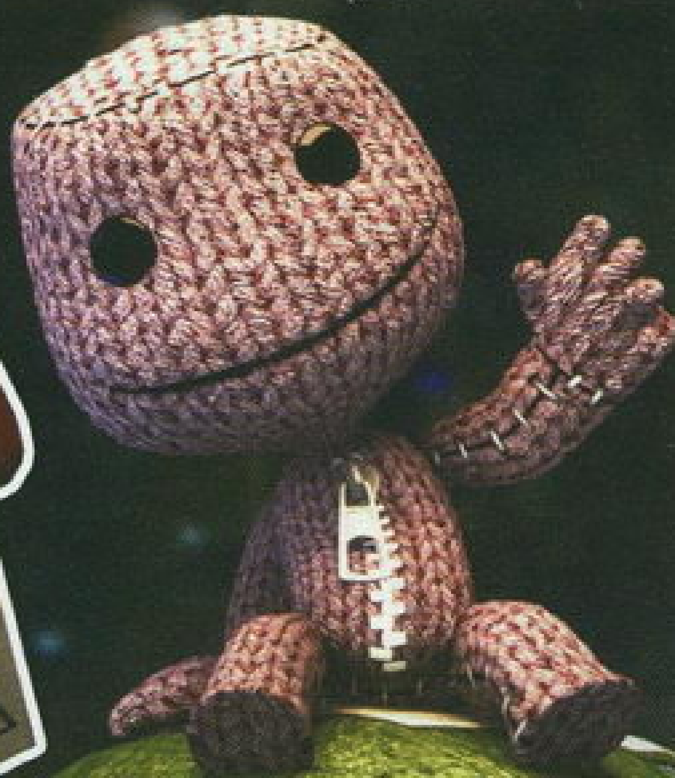


行进



开着自己装饰的花车开始游行展览，途中欢呼声一片，但是没有任何动作要素，只需欣赏制作名单。到达终点后，评审们一致认为布娃娃的花车是最漂亮的。上台阶，站在冠军台上领奖，上面会掉下很多泡泡，全部收集后游戏的整个流程也就全部结束了。





玩后感



游戏有多精彩就不需多说了，不过不足之处也有，取消了多人合作的解谜环节就令广大热爱协力、交流的玩家有了些许遗憾。关卡数量虽略少于PS3版，但加上十多个迷你小游戏，足以保证流程了。不过这款游戏的精髓体现在自创关卡方面，希望大家能够用收集到的素材打造出有趣的原创关卡，让小小大星球更加美丽吧！

ROCKMAN EXE ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター

攻略透解 GUIDE THROUGH 推荐度 B 光环视频收录 POCKET HALO

NINTENDO DS

洛克人EXE 流星行动

ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター

Capcom	RPG	2009年11月12日	日版
1～2人	128Mb	4190日元	无对应周边

本作是GBA上《洛克人EXE》的强化移植作品，游戏保留原作的全部要素，并在第五章之后新增加了一个章节。而《流星洛克人》中的主角星河昴也在该章节中登场并参加战斗。除此之外本作追加的小游戏可以单人游玩也可以与朋友一起联动，这使得作品更具有游戏性和娱乐性。

通常操作

键位	效果
十字键	控制角色移动
A键	确定
B键	取消
Y键	打开菜单
L键	提示接下来的行动目的
R键	在固定地点进入网络
Start	跳过剧情

战斗操作

键位	效果
A键	使用Chip攻击
B键	使用洛克枪攻击
X键	锁定（流星洛克人限定）
Y键	防御（流星洛克人限定）
L/R键	Custom槽满后按十字键下可选择Chip
L键（Chip选择时）	逃跑
Start	暂停
Select（Chip选择时）	隐藏Chip选择画面

菜单介绍

チップフォルダ

Chip文档，在这里可以编辑战斗中使用的Chip组。需要注意的是Chip必须要载满30张，并且NAVI的Chip总数不能超过5张。按下X键可以选择对Chip进行排序，总共有六种排序方式，分别是：ID（编号）、アイウエオ（五十音），コード（代码）、攻击力、属性、枚数。进入Chip文档后显示的是当前的战斗Chip组，按下十字键的右会切换到当前所持Chip列表上，只要在战斗Chip组中选定需要替换掉的Chip后再到所持Chip列表中选择想要的即可完成该Chip的替换。由于战斗中对Chip的选择有比较大的要求，因此选择的Chip代码种类要尽量少，这样可以保证一个回合中允许选择的Chip更多。



データライブラリ

Chip图鉴，在这里可以查看已经得到的Chip。

ロックマン

在这里可以使用バスター对洛克人进行升级，后期还可以对参加战斗的洛克人进行替换。三种能力效果如下：

ATTACK：攻击力，影响到洛克枪的攻击力，等级越高攻击力也越高。

RAPID：射速，影响到洛克枪攻击的频率，等级越高频率越高。

CHARGE：蓄力，影响到蓄力攻击的攻击力，其中等级为1时洛克人EXE不能够蓄力。



Eメール

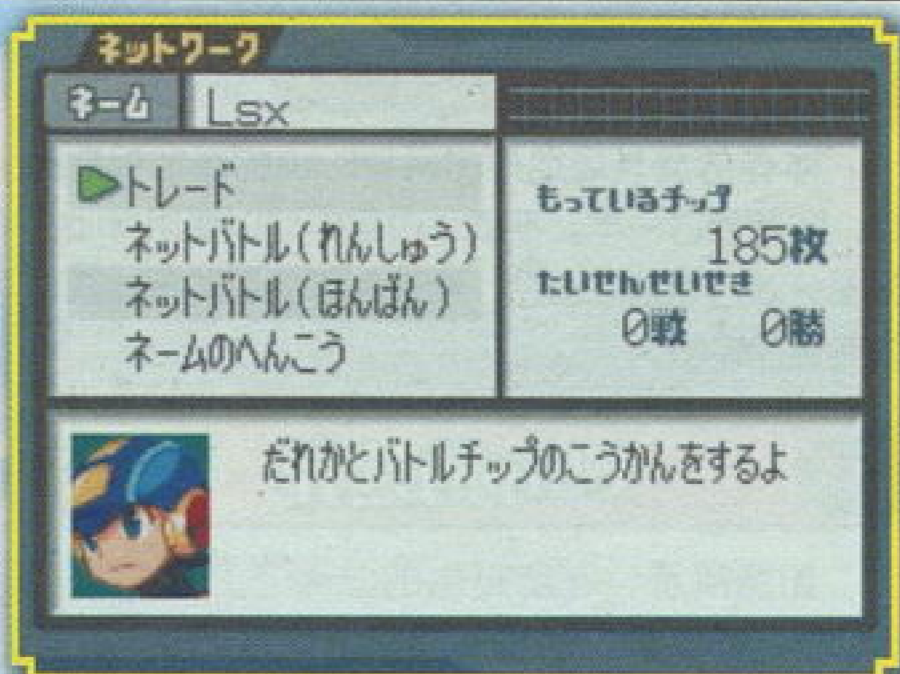
邮件。在游戏流程中经常会收到邮件，其中一些邮件中会介绍操作和技巧。此外有些行动目的的提示也会写在邮件当中，因此收到新邮件的时候应该及时查看。

アイテム

道具，可以查看游戏流程中取得的重要道具。

ネットワーク

网络，在这里可以进行Chip交易和通信对战。首次进入的时候会要求输入名字。如图所示，有四个选项，依次为：



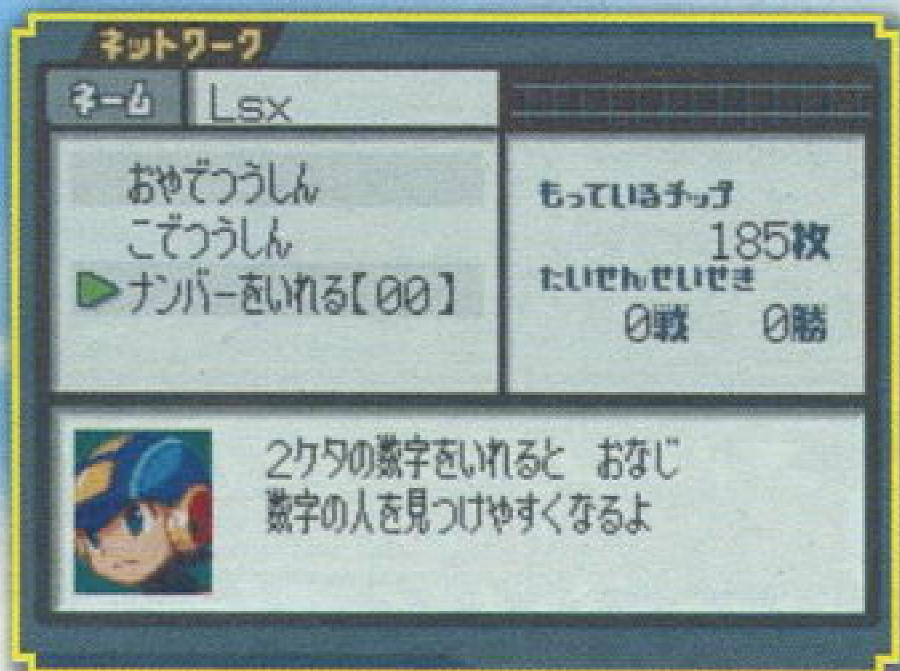
トレード：交换Chip。

ネットバトル（れんしゅう）：网络对战（练习）。

ネットバトル（ほんばん）：网络对战（正式）。

ネームのへんこう：更改名字。

在选择前三项以后会有三个选项：



おやでつうしん：作为主机进行通信。

こでつうしん：作为子机进行通信。

ナンバーをいれる【00】：通过输入两个数字来进行匹配。

对战介绍：与普通的战斗差不多，不过前几回合场上各方都会有石块作为掩体，可以到掩体后面躲避对方的攻击。对战过程中的Custom槽满后任意一方按下L或R键该回合就会结束，因此不要想着Chip放在后面使用。当15个回合过去后会进入最终战斗模式，此时角色HP完全回复并且攻击力上升，要在这一个回合之内使用洛克枪把对手消灭。

セーブ

保存游戏进度。



关于下屏

通常显示的是洛克人以及当前所在区域，到Phase7之后流星洛克人的头像也会显示在下屏，双击该头像后会有一些比较有趣的对话。进入网络之后下屏显示的则是该场景的地图，在挑战迷宫的时候不至于迷路。

战斗系统

本作的战斗场地是由两块3×3的场地组合而成，敌我各占一半。在战斗过程中可以使用Chip占领部分对方场地三回合，合理利用的话能够让战斗变得更加轻松。

Chip的选择

如图所示，在所提供的Chip下方都写有字母，即前面提到的代码。在选择Chip的时候需要注意以下几点：



1.一个回合中可以选择所有代码相同的Chip；
2.一个回合中可以选择所有相同的Chip，代码不同亦可；
3.代码为*的Chip可以与任何代码的Chip组合；
4.在需要的时候可以选择放弃一回合的Chip选择，使得下一回合可供选择的Chip增加，但是一回合能选的Chip总数不变（选择OK下面的ADD即可）。

战斗过程

在战斗画面中，左边红色的3×3区域是我方可以任意移动的区域，通过在这些区域的移动来回避敌人的攻击。当我方使用了占领区域的Chip之后，占领那部分区域的颜色也会改变。如果有敌人位于那块区域，则那块区域无法占领，但是那个敌人会扣10的HP，反之亦然。屏幕左上方显示的数字是当前生命值，当生命值降到0时则游戏结束。画面的左下方显示的是当前使用的Chip；角色画面的正上方有一条Custom槽，当这条槽满了之后可以按L或者R选择Chip进入下一回合。将敌人全部消灭后即获得战斗胜利。战斗结束之后会有个评价栏，要想得到敌人的Chip就要尽量使用一张Chip同时消灭掉多个敌人，且速度要快。

洛克人EXE与流星洛克人的一些比较

洛克人EXE

1.需要使用洛克枪进行连续攻击时要连续按B键，如果按得快，洛克枪的射速比流星洛克人的快；
2.要按住B键不放才可以进行蓄力，当charge等级为1时不能蓄力。

流星洛克人

1.只要按住B键就可以使用洛克枪进行连续攻击；
2.只要不攻击就可以自动蓄力；
3.按Y键可以使用盾防御，有部分的攻击不能防御住，并且使用后有一段硬直时间；
4.按X键可以进行锁定攻击，可以使用剑系Chip对后排敌人进行攻击。

通过两个洛克人的对比，可以看出流星洛克人比洛克人EXE要好用得多，最主要的一点就是可以随意使用剑系Chip对敌人进行攻击。从Chip列表中可以看出，剑系Chip的攻击力比枪系Chip的攻击力高出不少，只要控制得当，可以降低不少难度。

关于小游戏

在标题画面的最下方有一个选项“ロク★コロであそぶ”就是小游戏。当中的第一个选项是多人游戏，第二项是单人游戏，第三项是点数的确认。

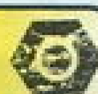
单人游戏说明

在5分钟之内打败フォルテ，捡到炸弹后可以按下B键来设置炸弹，只要フォルテ被炸弹炸到他的HP就会下降，当HP降到0即获得胜利。如果被フォルテ追上、被攻击到、被自己设置的炸弹炸到、从间歇出现的通道上掉下去则算一次失误，失误两次即游戏失败。如果打倒フォルテ，则根据所消耗的时间来打分，失败的话会得到1分以资鼓励。通过小游戏得到的点数可以在游戏中换取一些有用的Chip，甚至可以换取BOSS的V2 Chip。

可选角色：洛克人EXE、布鲁斯、流星洛克人。

可选场景：スタンダード、めいろ、ひしがた、ビュンビュン、三つの岛、あきはら町。

游戏道具作用一览	
道具名	作用
加速	移动的速度加快。
炸弹	用来炸フォルテ。需要注意的是，要保持移动状态安置炸弹，否则很有可能炸到自己。
透明	可以解除フォルテ的锁定。在透明状态下被自己丢下的炸弹炸到也判定为死亡。

 多人游戏说明 

多人游戏可以由2到6个人一起游玩，只需要一张卡带，其他的NDS主机通过系统的游戏下载来实现多人游戏。游戏中显示的名字与主机设定的名字显示的相同。多人游戏包括れんしゅうじあい（练习赛）、こじん战（个人战）、チーム战（团队战）和VSフォルテ（对战フォルテ）四种模式，下面着重对练习赛和对战フォルテ进行介绍。



对フォルテ

这里的和单人模式有些区别，讲究的是多人合作的战斗，人数越多他的HP越多。当有队友倒下时需要去救起来共同战斗。在放置炸弹的时候不仅仅要考虑到自己，还要考虑到队友的行走路线，不小心炸死队友也是常有的事。建议有条件的朋友玩玩这款小游戏。

练习赛

1.抢星星：最后得到最多星星的玩家为优胜者。自己的位置会以红点标注在下屏的地图上。因为星星是随机出现在场地上的，所以要到处跑跑看看。

2.划拳属性：表示在头上的划拳标记，如果属性克制对手的话，在接下来的比赛中按A键攻击对手，命中对手后可以抢夺对手的星星，若属性不克制对手则对手会自动展开盾防御住，因此当划拳属性处于有利状态时就可以追着对手，处于不利状态则跑。当星星所持数变为0之后就倒下，重新开始游戏，此时属性也会自动改变。

3.道具的使用：在场地中可以捡到一些道具，按B键即可使用。这些道具的作用是改变自己的划拳属性，及时地使用道具可以使当前的形势逆转过来。在正式比赛中还有移动速度加快、隐身、让对手不能移动的落穴等辅助型道具，但是所持的道具只能有一个，如果在持有道具的情况下捡到新的道具，那么原来的道具就会消失。



简易流程

注※：由于版面有限，这里只给出新增剧情部分的大致翻译说明。

Prolog 新增剧情

在WAXA日本支部的伺服器房里，有一个电子时钟悬在空中。洛克人正站在这个电子时钟的前面，准备进入这个与两百年前的因特网相连接的通道中。博士说，“他们”曾经利用这个传送通道到了过去，而洛克人则要通过这个通道回到过去找到“他们”。但是这个通道是为了追赶“他们”而赶制出来的未完成品，使用了一次之后就会变得不稳定，也有可能消失。如果要想回来的话，则必须在两百年前的世界里找到“他们”，除此之外别无他法。但是洛克人还是下定决心到过去寻找“他们”，因为对他来说，她太重要了。临走前，博士告诫他不要将过去的人卷入这个事件，否则将可能出现历史改写的情况，甚至有可能导致这个世界消失。同时为了防止“他们”将两百年前的人们卷入这个事件，洛克人必须尽快找到他们。露娜则命令洛克人一定要回去，如果做不到的话她是绝对不会

原谅洛克人的。

洛克人走进了传送通道，来到了两百年前的网络。此时这个传送通道变得不稳定，消失了。洛克人捏紧了拳头，在心里想着：我一定要努力找到你，和你一起回来，等着我，美空……

Phase 1 章节流程

到桌子上拿起PET→离开家→与教室里的每个人对话→基本的战斗教学→下课后回家→回房间登录网络→在网络中右上方找到まいごのプログラム→进入初始位置上方的传送点→下线，进入厨房，在火的旁边登录网络→与左下角的NAVI对话后拿到冰块，回头发生剧情→到二楼拿PET的桌子上调查拿到水枪→用水枪灭火后剧情→用冰块灭挡路的火，注意只能用7次，用完之后要回去重新来过→来到左下方后进入BOSS战→回房间睡觉。

Phase 2 章节流程

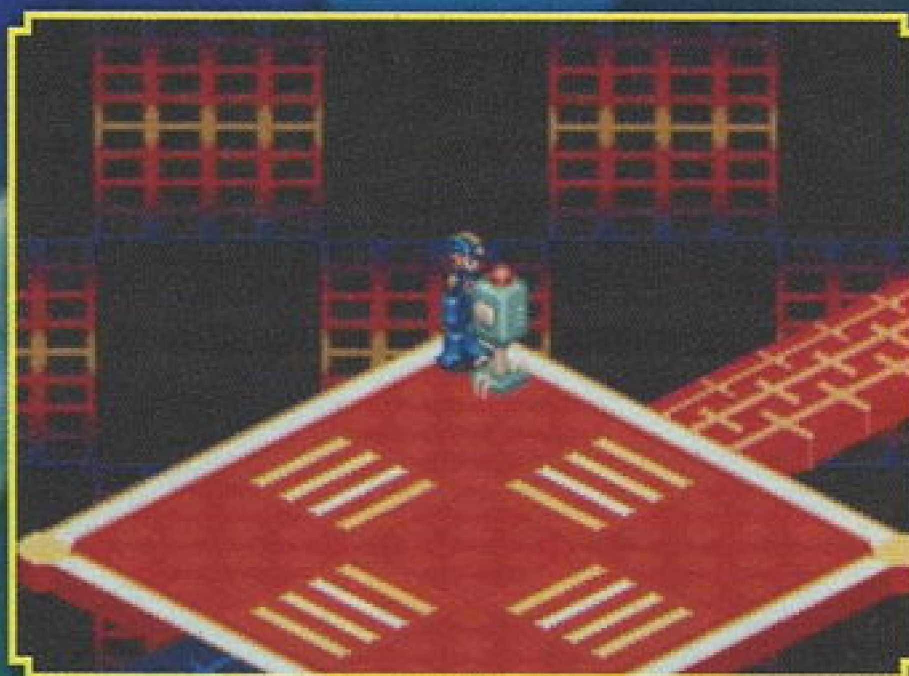
从后门进入教室→和教室里每个人对话→和迪卡奥对话→和美露对话→进入网络，路上会有门挡住，根据提示回答问题→切换到热斗画面后到しちょうかく室调查右下角的电脑→再次切换到热斗画面后到そうこ解救老师得到密码→调查右边的机器，切换到洛克人这边，输入随机密码发生BOSS战→来到车站，得知发生了事故→到迪卡奥家找他→到美露家钢琴网络中，拿到リカバリ-50L→回去找迪卡奥，开战→回到因特网中，往右上方走，可以到2区→找到岩石人并将打败之→到车站买票后坐电车到官厅街→到科学省的柜台和小姐对话后坐电梯→调查爸爸的电脑，拿走里面的东西→回家睡觉。

Phase 3 章节流程

到教室和所有人对话→坐电车到官厅街→在草地上找到サロマ，和她的NAVI战斗→来到水道局前台→到爸爸办公室中，从爸爸衣服中拿到道具→回到电梯那，上楼→与所有人员对话后离开→回到爸爸的研究室，发生剧情→调查门后，在电梯旁边绿色水箱进入网络→深入水道局的电脑，需要靠开关水龙头来开路→来到水道局电脑4比较宽阔的地方，消灭两个造冰病毒→回到学校→去车站→调查学校门口的车→返回水道局网络2将之前不能关闭的水龙头关掉→继续深入迷宫，在最深处与冰冻人战斗。

Phase 4 章节流程

邮件回复选择第一项，走到美露家钢琴网络找萝儿→来到车站后再出来→买票坐车到デンサンタウン→到二丁目的古董店和みゆき的NAVI对战→来到一丁目的公交站，发生剧情→进入网络，将一丁目的交通恢复正常→来到中心区域右下角，见到WWW的人→到四丁目进入网络恢复交通→到二丁目进入网络恢复交通→到三丁目进入网络恢复交通→到巴士旁边进入网络，进入BOSS战。



Phase 5 章节流程

回家跟妈妈说宴会的事情→来到科学省的电视机前与炎山对话→回到电视机旁边，可以见到爸爸→和餐厅里所有人对话，发生剧情→走出餐厅，调查垃圾投放口→来到发电所控制室门口和工作人员对话→回头和另外一个门前的人对话→进入发电所控制室，从工作人员旁进入网络→来到左上的NAVI处拿サイバ-でんち后安装到电池接口上，按下开关→之后要安装电池几次，后面几次需要反复利用三个相同电池→切换回热斗画面后到隔壁房间调查电闸→继续前进，遇到电力人，BOSS战→BOSS回复3次以后切换回热斗画面，关闭电闸→消灭电气人之后继续对战布鲁斯→打开电闸，找妈妈。



Phase 6 新增剧情

一天，热斗在房间里想事情，突然接到美露打来的电话，说是萝儿突然被人拐走了。于是热斗赶到美露家了解情况。她说在上网的时候萝儿突然被拐走了，还有NAVI出现在家里。于是热斗和洛克人一起寻找萝儿去了。

洛克人来到因特网，找到了美露提到的那个NAVI，他二话不说直接朝着洛克人开火，然后逃走了。洛克人此时反应过来，他和自己长得几乎一样，似乎不是WWW的人员。洛克人继续追上去，最终在2区中央的高台上见到了蓝色NAVI。两人进入战斗状态。战斗胜利后，洛克人急于救萝儿，不听热斗的劝说，直接跑进传送通道中。星河昴和洛克由于担心历史的改变，于是也追了上去。

一进入传送通道，洛克人就看到了萝儿，但是不管他怎么呼叫萝儿也没反应，于是洛克人便决定到萝儿身边看看情况。走到某个时钟一样的地面上时，洛克人的动作越来越慢，最后停下来了，情况和萝儿一样，不管热斗怎么呼唤都没有反应。此时昴和洛克赶上来了，发现情况不对后便来到美露家，向热斗和美露说明情况。

原来这是一场误会。其实拐走萝儿的是一个绿色的NAVI，美露因为担心萝儿而忘了将蓝色NAVI是帮助救萝儿的事情告诉热斗。接下来昴将详细情况解释给两人听。原来拐走萝儿的是一个能够操纵时间的NAVI——时钟人，洛克人也是因为中了它的陷阱所以动不了。而他则是来自两百年后的洛克人，200年后的技术可以使得NAVI和人类一起出现在现实生活中，共同生活。时钟人也是运用新技术开发出来的，但是不知道为什么暴走了，把它最重要的人带到了200年前的这个世界，为了救出那个重要的人，以及防止时钟人随意地改变历史，才从未来来到这里。于是众人决定去找时间数据，先救出洛克人。





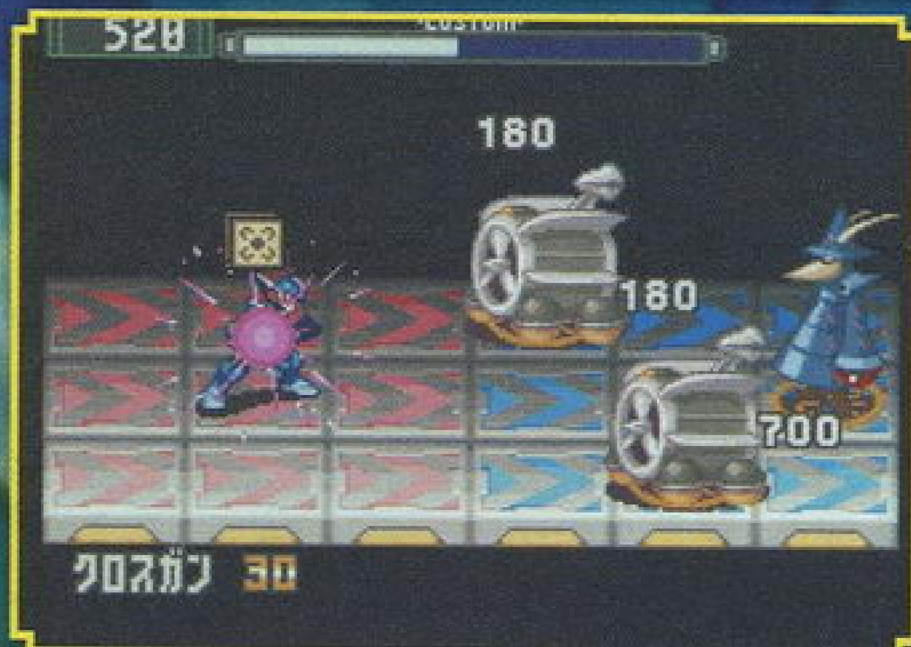


Phase 6 章节流程

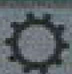


来到迪卡奥的家，取得时间数据→来到洛克人被困的地方调查→继续前进，发现路被挡住，登出网络→到デンサンタウン古董店钟的网络内拿时间数据→回到传送通道使用时间数据，继续前进，发现还需要另外一个时间数据，之后登出网络→来到学校时钟前，进入时钟的电脑拿时间数据→回到传送通道使用时间数据，继续前进和时钟人战斗。

打倒时钟人之后，昴带着美空通过传送通道回到了未来。而热斗也坚定了消灭WWW的决心。



Phase 7 章节流程



读邮件，到科学省找炎山→与电梯旁的人对话→到デンサンタウン中心找到炎山→回到秋原镇，到店里找日暮（绕到柜台后）→进入网络2区，到左上角的出口，进入下一区域后下线→来到科学省找会到处走动的人对话→来到デンサンタウン四丁目的教室找老师（Chip收集种类超过60种以上才行）→和秋原镇某房子门口的老人对话→从デンサンタウン网络进入到ウラインターネット→经过几个写有W的路口，来到炸弹人面前，BOSS战→到科学省找爸爸→回家睡觉→到日暮店的柜台上拿道具→到车站打听到另一个车站的情报→到学校的雕像后调查→到科学省找爸爸→回到隐藏车站，来到WWW研究所→到房间里，在锁住的门那里进入网络（反复几次，解谜内容和之前迷宫相同）→来到ワイリーの研究室，调查右边的博士自画像后联网→来到最深处破坏掉锁，BOSS战→剧情后继续前进，最终BOSS战。



本作的流程并不是很长，但是如果想要完美通关的话就要花费一点功夫了，光是收集全Chip这一点就比较麻烦。此外，本作中使用流星洛克人战斗时的操作相对来说有些不合理，在习惯了《洛克人EXE》和"《流星洛克人》系列"的控制之后就会觉得不适应，这点应该算是一个小小的不足吧。

从游戏发售到现在也经过了一段时间，相信有不少朋友已经完成了一周目。这次研究我们会着重介绍本作的任务部分，以及PSP版新增的隐藏BOSS。



P3P
PERSONA3 PORTABLE
PLAYSTATION PORTABLE

文 洋葱 美编 Juxi

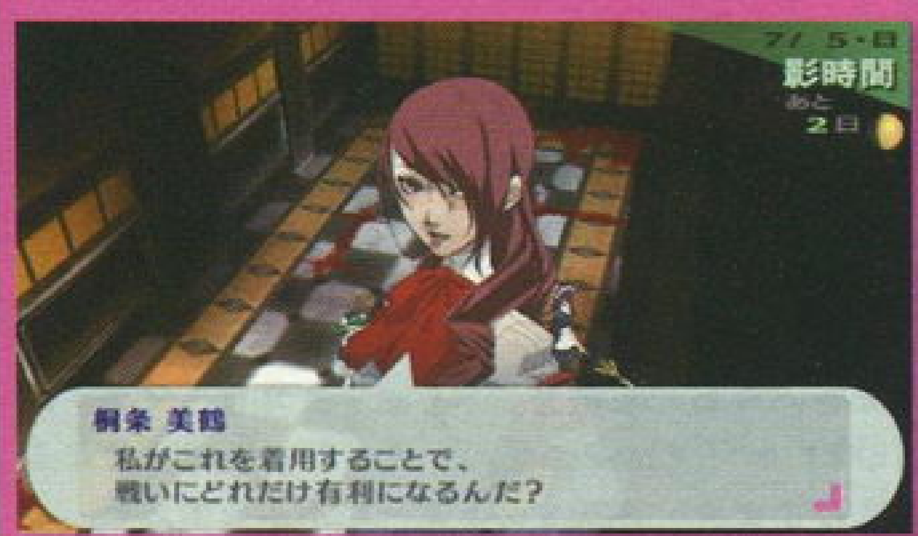
Persona3 携带版	Atlus	RPG	2009年11月1日	日版
ペルソナ3 ポータブル	1人	6279日元	无对应周边	

服装更换

在本作中，装备上特定的防具后，角色的外观会发生变化，当中有管家服、泳装、女仆装以及各种节日服装和恶搞服装。让同伴们换上服装并进行对话后，他们还会给出不同的反应，比如穿上女仆装的女性会感到害羞，看见主人公穿上泳装的异性会不好意思地别开眼，如果队伍中有角色和主人公发展成了恋人关系，还会有各种特殊对话。

服装一览

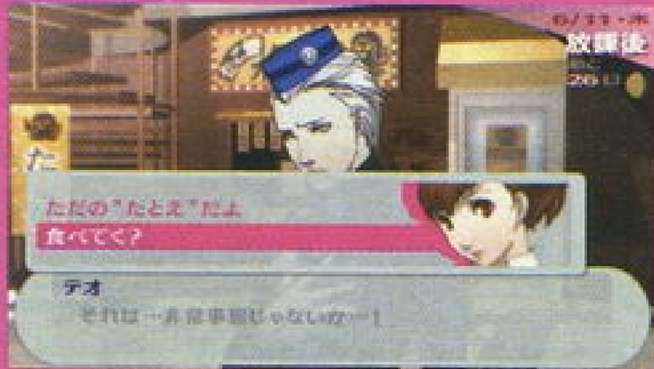
服装名	可用角色	获取方法
甚平	男性限定	テベル的黄金色宝箱。
性感防具	女性限定	アルカ的黄金色宝箱、任务报酬。
圣诞装	女性限定	在武具屋购得。
冬装	主人公、ゆかり、顺平、美鹤、真田、天田	任务报酬。
夏装	主人公、ゆかり、顺平、美鹤、真田、天田	任务报酬。
泳装	主人公、ゆかり、顺平、美鹤、真田、アイギス	在武具屋购得。
管家服	顺平、真田、コロマル、天田、荒垣	在武具屋购得。
女仆装	女主人公、ゆかり、美鹤、アイギス	任务报酬。
制服(冬)	アイギス	学校的小店购得。





任务

从4月30日起，玩家前往天鹅绒房与テオドア或是エリザベス交谈即可接受各种各样的任务。只要在限定时间内完成并回到天鹅绒房报告，即可获得报酬，中途取消任务的话则要支付违约金。玩家最多可以同时接受三件任务，有一点需要注意的是，任务中有很多是要求玩家去收集敌人掉落的物品，不少物品只有在玩家已经接受任务的情况下才会掉落。



编号	委托内容	期限	报酬	出现日期/出现条件
1.甲虫の外壳を1つ入手せよ	打倒6～15层出现的死甲虫，获得"甲虫の外壳"	5月7日	12000	4月30日
2.人工岛计画文书を入手せよ	前往テベル区域的最上层获得"人工岛计画文书01"	5月7日	宝玉轮	4月30日
3.マッスルドリンコが饮んでみたい	去药店购买一个"マッスルドリンコ"	5月7日	男：ダークジャケット，女：アンゴラニット	4月30日
4.古びたランタンを3つ入手せよ	打倒17～24层出现的ファントムメイジ，获得3个"古びたランタン"	6月6日	ウムギウォーター×3	5月10日
5.人工岛计画文书を入手せよ・その2	获得アルカ区域中层的"人工岛计画文书02"	6月6日	技能卡片"リカーム"	5月10日
6.ディアを持つジャックフロストを创造せよ	合成一只能够使用ディア的ジャックフロスト	—	ハイレグアーマー	5月10日
7.铅のメダルを1つ入手せよ	打倒テベル区域出现的稀有怪"宝物の手，获得"铅のメダル"	—	おもちゃの弓	5月10日
8.タルカジャを持つヴァルキリーを创造せよ	合成一只能够使用タルカジャ的ヴァルキリー	—	墨色の布	完成6号任务
9.铜制のコマを5つ入手せよ	打倒41～46层出现的ブロンズダイス，获得5个"铜制のコマ"	7月5日	シグマドライブ	6月13日
10.黑蛇のウロコを3つ入手せよ	打倒アルカ区域出现的赤情欲の蛇，获得3个黑蛇のウロコ	7月5日	46000	6月13日
11.人工岛计画文书を入手せよ・その3	获得アルカ区域最上层的"人工岛计画文书03"	7月5日	50000	6月13日
12.遮光器土偶を1つ入手せよ	用2个ターコイズ在古董屋交换一个遮光器土偶	—	美鹤私服(冬)	6月13日
13.不气味な巨大人形を入手せよ	前往化学实验室获得"人体模型"	—	男：包丁传说、女：ビームナギナタ	6月13日
14.钢のメダルを1つ入手せよ	打倒"アルカ区域"出现的稀有怪"财宝の手"，获得钢のメダル	—	钉バット	完成7号任务
15.LV17以上のオベロンを创造せよ	创造一个等级为17以上的オベロン	—	真田私服(冬)	完成8号任务
16.剧药を持ってきて	疲劳或感冒时，到学校保健室拿药	—	アムリタソーダ×3	完成12号任务
17.学校にちなんだ音乐CDが欲しい	在学校2楼放送室获得"月光音头のCD"	—	男：ラグランTシャツ女：オレンジカットソー	完成13号任务　7月8日
18.偶像の欠片を5つ入手せよ	打倒65～77层出现的生体の雕像，获得5个"偶像の欠片"	8月4日	大地シール	7月8日
19.污れた齿车を3つ入手せよ	打倒ヤバザ区域出现的ワイルドドライブ，获得3个"污れた齿车"	8月4日	ワイトオブキング×2	7月8日
20.人工岛计画文书を入手せよ・その4	获得ヤバザ区域中层的"人工岛计画文书04"	8月4日	技能卡片"逃走加速"	7月8日
21.ブロンズメダルを1つ入手せよ	打倒ヤバザ区域的稀有怪至高の手，获得ブロンズメダル	—	男：铁パイプ，女：ラクロススティック	完成14号任务
22.マハラギを持つヴェータラを创造せよ	创造一只拥有マハラギ的ヴェータラ	—	お果子の键	完成15号任务
23.斩击见切りを持つオルトロスを创造せよ	创造一只拥有斩击见切り的オルトロス	—	ゆかり私服(冬)	完成22号任务
24.ティアラの银发を5つ入手せよ	打倒102～113层出现的"叫ぶティアラ"，获得5个ティアラの银发	9月3日	御卵×2	8月8日
25.骑士の手纲を4つ入手せよ	打倒ヤバザ区域出现的"凯旋の骑士"，获得4个"骑士の手纲"	9月3日	晓の具足	8月8日
26.人工岛计画文书を入手せよ・その5	获得ヤバザ区域最上层的"人工岛计画文书05"	9月3日	120000	8月8日
27.プラチナウォッチを1つ入手せよ	去武具店购入一个プラチナウォッチ	—	美鹤私服(夏)	完成16号任务

编号	委托内容	期限	报酬	出现日期、出现条件
28.私の名前が付いた饮み物を探して欲しい	魅力达到5以上后去ポートアイランド驿前广场的地下酒吧获得"クイーンエリザベス"	—	顺平私服(夏)	8月8日、完成17号任务
29.LV33以上のオオミツヌを创造せよ	创造一只等级超过33的オオミツヌ	—	メカの素	完成23号任务
30.ホムンクルスを1つ入手せよ	在迷宫的宝箱内获得一个ホムンクルス，或是去古董屋用宝石交换	—	顺平私服(冬)	完成27号任务
31.谜のキレイなピースを见てみたい	勇气达到5以上后前往ポートアイランド驿前广场的麻将馆获得マージャン牌	—	真田私服(夏)	9月6日、完成28号任务
32.シルバーメダルを1つ入手せよ	打倒ツイア区域出现的稀有怪"全盛の手"，获得1个シルバーメダル	—	骨	完成21号任务
33.女帝の手镜を5つ入手せよ	打倒126～138层出现的イデアマザー，获得5个"女帝の手镜"	10月2日	クイックパンプス	9月6日
34.黄金色のつばを3つ入手せよ	打倒ツイア区域的"白狼の武者"，获得3个黄金色のつば	10月2日	バス停	9月6日
35.人工岛计画文书を入手せよ・その6	获得ツイア区域中层的"人工岛计画文书06"	10月2日	宝玉×5	9月6日
36.愚者ジャアクフロストを创造せよ	创造一只ジャアクフロスト	—	ベースボールシャツ	完成29号任务
37.ジャックフロストの人形が3つ欲しい	金、土曜日去游戏中心玩抓公仔机，获得3个"フロスト人形"	—	ジャック手袋	6月13日
38.魅惑のオスシを食べてみたい	接受委托后调查长鸣神社的小祠堂，获得	—	デッキブラシ	10月5日
39.金色の轮を3つ入手せよ	打倒151～159层出现的ワンダーマグス，获得3个金色の轮	11月1日	340000	10月5日
40.真红の装甲板を2つ入手せよ	打倒ツイア区域出现的"真红の炮座"，获得2个"真红の装甲版"	11月1日	气合の腕轮	10月5日
41.人工岛计画文书を入手せよ・その7	获得ツイア区域最上层的"人工岛计画文书07"	11月1日	メギドラオンジェム	10月5日
42.月・ギリメカラを创造せよ	创造一只ギリメカラ	—	糸の切れた人形	完成36号任务
43.法王・だいそうじょうを创造せよ	创造一只だいそうじょう	—	天田私服(冬)	完成42号任务
44.ピンクの羽を6つ入手せよ	打倒181～190层出现的博爱のクピド，获得6个ピンクの羽	11月30日	暴走王の证	11月6日
45.月の石版を3つ入手せよ	打倒ハラバ区域出现的"破坏のマリア"，获得3个月の石版	11月30日	宇宙シール	11月6日
46.人工岛计画文书を入手せよ・最终	获得ハラバ区域最上层的"人工岛计画文书08"	12月29日	650000	11月6日
47.ゴールドメダルを2つ入手せよ	打倒ハラバ区域出现的稀有怪"荣华の手"，获得2个ゴールドメダル	—	ロケットパンチ	完成32号任务
48.メギドを持つアリスを创造せよ	创造一只拥有メギド的アリス	—	百合の花びら	完成43号任务
49.时の沙を3つ入手せよ	打倒202～210层出现的"恒久の沙时计"，获得3个"时の砂"	12月29日	アトラススティック	12月4日
50.虹色の发を3つ入手せよ	打倒ハラバ区域出现的"斗魂のギガス"，获得3个"虹色の发"	12月29日	オメガドライブ	12月4日
51.マハブフダインを持つリリスを创造せよ	创造一只拥有マハブフダイン的リリス	—	神の贽	完成48号任务
52.LV63以上のロキを创造せよ	愚者Rank Max后创造出愚者ロキ	—	マサカドゥス	完成51号任务
53.血涂られたボタンを1つ入手せよ	在某一层停留很长时间，死神出现后将其打倒获得"血涂られたボタン"	—	5000000	1月1日
54.プラチナメダルを3つ入手せよ	打倒稀有敌人"荣光の手"，获得3个プラチナメダル	—	暴走王の证	完成47号任务
55.最强なる者を倒せ	打倒隐藏敌人エリザベス或テオドア	—	全能の真球	ヘブンズ・ドア出现
56.ポロニアンモールに出かけたい	白天与エリザベス或テオドア交谈并选择"出かける"	5月31日	小さなチャイナ服	4月30日
57.岩户台に出かけたい	白天与エリザベス或テオドア交谈并选择"出かける"	7月5日	青く光るウロコ	6月13日
58.长鸣神社に出かけたい	白天与エリザベス或テオドア交谈并选择"出かける"	9月3日	古代语の本	8月8日
59.月光馆学园に出かけたい	白天与エリザベス或テオドア交谈并选择"出かける"	11月30日	赤いマフラー	11月6日

编号	委托内容	期限	报酬	出现日期、出现条件
60.あなたの部屋に出かけたい	白天与エリザベスorテオドア交谈并选择“出かける”	—	七色の羽	12月4日
61.战国时代の兜を持ってきて	每天去职员室与老师交谈1次，去8次后获得“战国时代の兜”	—	ニーハイメイド服	10月5日
62.おでんジュースを饮んでみたい	休学旅行时在旅馆的自动售货机购买饮料，与月光馆学园“柿の木”前的女学生交谈后获得	—	アイギスメイド服	11月6日
63.虎と狼の食料を持ってきて	11月12日晚上与コロマル交谈，获得“高级ドッグフード”	11月30日	クロスドッグスーツ	11月6日
64.トイレ扫除をしてきて	进入ポートアイランド驿的洗手间帮忙打扫卫生	—	ゆかりメイド服	11月6日、完成32号任务
65.花に水をあげてきて	为月光馆学园屋顶的花坛浇水	—	美鹤メイド服	完成59号任务
66.ネコに饵をあげてきて	在药店购买“野良ネコ缶”，带给ポートアイランド驿左侧的广场的小猫，要给4次	—	ゆかり私服(夏)	7月8日
67.フェザーマンRの人形を持ってきて	11月21日晚上与天田交谈，获得“フェザーマンRの人形”	11月30日	人间无骨	11月6日
68.数珠丸恒次を持ってきて	从第4或11层偶尔出现的金色宝箱中获得“数珠丸恒次”	—	技能卡片“マハラギ”	4月30日
69.鬼丸国纲を持ってきて	从第69、74或82层偶尔出现的金色宝箱中获得“鬼丸国纲”	—	オパール×3	7月8日
70.三日月宗近を持ってきて	从第118、128或132层偶尔出现的金色宝箱中获得“三日月宗近”	—	マラカイト×15	9月6日
71.大典太光世を持ってきて	从第142、150或156层偶尔出现的金色宝箱中获得“大典太光世”	—	ルビー×3	10月5日
72.妙法村正を持ってきて	从深层モナド第3、8层偶尔出现的金色宝箱中获得“妙法村正”	—	ソーマ×2	ヘブンズ・ドア出现
73.マツヤニの粉を持ってきて	5月2日晚上与ゆかり交谈，获得“マツヤニの粉”	5月7日	パニックボウ	4月30日
74.携带ゲーム机を持ってきて	5月14日晚上与顺平交谈，获得“携带ゲーム机”	6月6日	トゥーハンドソード	5月10日
75.三角の剑を持ってきて	5月26日晚上与美鹤交谈，获得“竞技用のエペ”	6月6日	ケブラーベスト	5月10日
76.プロ用でないプロテインを持ってきて	6月16日晚上与真田交谈，获得“アマプロテイン”	7月5日	グランカーニバル	6月13日
77.眼镜拭きを持ってきて	6月20日晚上与几月交谈，获得“几月の眼镜拭き”	7月5日	アミーゴポンチョ	6月13日
78.オランウータンの木を持ってきて	6月27日晚上与风花交谈，获得“ポインセチア”	7月5日	サイバーシューズ	6月13日
79.果物ナイフを持ってきて	9月17日晚上与荒垣交谈，获得“荒垣の果物ナイフ”	10月2日	ギロチンアクス	9月6日
80.オイルを持ってきて	10月1日晚上与アイギス交谈，获得“机械オイル”	10月2日	超磁钢レールガン	9月6日

PSP版新增迷宫

当游戏的剧情发展到1月1日之后，玩家进入タルタロス就会发现一楼大厅多出了一扇名为パラダイム・ドア的大门，进入后又会发现许多小门。

最初玩家看到的小门一共有13扇，后排的8扇为“阿卡纳之门”，前排的5扇为“能力之门”。在每扇阿卡纳之门中，玩家可以与主线流程中遇到过的暗影BOSS再次战斗，不过它们的各方面能力都会有大幅的强化，而且挑战这些BOSS时，玩家可以派出的战斗成员也是有要求的。最初并不是所有门都能够进入，玩家刚开始只能打开“女教皇之门”，只要将已开放的门后的BOSS打败，就会有新的门解禁。

由于阿卡纳之门的BOSS玩家在主线中都遇到过，战术方面这里就不再多说。能力之门的战斗中，玩家可派出的成员、拥有的道具、自身的等级以及身上的Persona都是固定好的，每场战斗都只有在找到窍门的情况下才能顺利获胜。另外，在能力之门的战斗中即使输了也不会Game Over。

能力之门

力の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
??	刚毅	力の番人・壹	4000	?	—	—	—	无	无	无	无	无	无
??	刚毅	力の番人・贰	4000	?	—	—	—	无	无	无	无	无	无
??	刚毅	力の番人・叁	4000	?	—	—	—	无	无	无	无	无	无

在本战中，当玩家对某名敌人采取了特定的行动后，该名敌人行动时就会发动技能“氛围气が変わる”，这个技能会使它的物理弱点属性发生变化，具体会变成这三种情况的其中一种：

	斩	打	贯
1	吸	弱	无
2	无	吸	—
3	—	无	吸

考虑到本战中玩家可以使用的技能，让敌人的属性变成第一种“斩吸、打弱、贯无”会好打很多。第一个行动的主人公主要的任务就是通过斩属性的攻击来确认对手的属性。当斩属性攻击对对手无效时，就让ゆかり使用武器进行贯通攻击，这样敌人就会发动技能改变自身属性；当斩属性攻击起了作用时，就让美鹤也用武器进行斩属性攻击，这样敌人接下来也会立刻改变自己的属性；当主人公的斩属性攻击被对手吸收时，就是大家动手的机会了，此时吸收斩属性的那名敌人弱点为打击属性，马上让第二个行动的荒垣使用两次ゴッドハンド将其打致昏迷状态，然后美鹤和ゆかり使用属性ガードキル，下一轮再让主人公和荒垣使用ゴッドハンド，美鹤ゆかり使用上级属性魔法，这名敌人差不多就损失了一半的HP。

解决一名敌人后，玩家就可以通过上面的方法将剩下两名敌人的弱点属性也变成打击，接着用ゴッドハンド将它们全打成倒地状态，然后发动总攻击就可以直接结束战斗。

魔の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
??	隐者	魔の番人・壹	?	?	无	无	无	吸	—	—	—	—	—
??	隐者	魔の番人・贰	?	?	无	无	无	—	吸	—	—	—	—
??	隐者	魔の番人・叁	?	?	无	无	无	—	—	吸	—	—	—

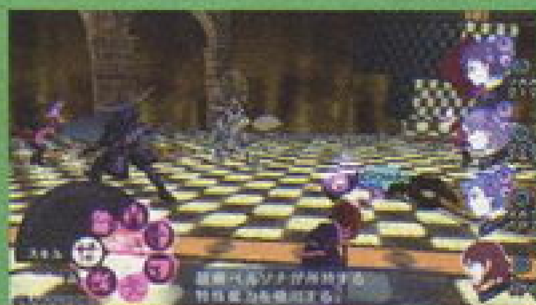
第十个回合对手会使用伤害为9999的魔法，所以在此之前一定要结束战斗。其实本战有个非常轻松的取胜方法，我方可用的道具中有可以反射对手魔法攻击的“マジカルミラー”，加上对手使用即死魔法ハマオン的几率很高，基本上用魔法反射就可以将对手瞬杀。

耐の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
??	刚毅	耐の番人・壹	?	?	—	—	—	—	—	—	弱	—	—
??	刚毅	耐の番人・贰	?	?	—	—	—	—	—	—	—	—	—
??	刚毅	耐の番人・叁	?	?	—	—	—	—	—	—	—	—	—

敌人一开始就会用魔法提升它们的各方面能力，并降低我方能力，正常情况下玩家一定会马上使用デカジャ或是デクンダ来解除这些不利状态，不过千万不要上当，一旦使用デカジャ、デクンダ，或是进行解毒行动的话，对手马上会用全体9999伤害的メギドラオン秒杀我们。另外，到了第十一回合对方也会使用メギドラオン，所以我们必须在十个回合内结束战斗。

战斗开始后主人公和ゆかり主要使用风属性全体魔法攻击，真田专门用マハスクンダ或マハラクンダ等降低对手能力，而美鹤以マハブフダイン为主。在第4、10回合，耐の番人・贰、叁的攻击必定会miss，当它们因攻击失败而倒地后，马上使用风魔法将耐の番人・壹也打成倒地状态，并发动总攻击（伤害非常高），要在10回合内打倒对手基本不成问题。另外，混乱魔法テンタラフー对敌人可以起到作用，成功让对手陷入混乱状态的话战斗会变得轻松很多。



速の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
??	隐者	速の番人	2500	?	每回合变化								



一场一对一的战斗。每回和敌人的属性都会发生变化，玩家需要针对对方属性不停地更换Persona。其实敌人的行动都是有固定模式的，规律有数种，具体请见表格，玩家只要看对手第一招出的是什么，就可以通过下表得知它接下来会采取的行动以及弱点属性了。

行动方式1

敌人依次采取的行动	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	推荐主人公装备的Persona	我方推荐行动
吸魔	–	–	–	–	–	–	–	–	–	ナルキッソス	斩击攻击
ジオダイン	无	–	–	–	–	无	弱	–	–	ナルキッソス	暴风の勾玉→防御
ガルダイン	无	–	–	–	–	弱	–	–	–	ジャックランタン	万雷の勾玉→防御
アギダイン	–	–	–	–	弱	–	–	–	–	ジャックフロスト	ブフダイン→极寒の勾玉
ブフダイン	–	–	–	弱	–	–	–	–	–	ジャックランタン	アギダイン→猛火の勾玉
ゴッドハンド	无	无	弱	–	–	–	–	–	–	モスマン	イノセントタック→宝玉
ブレイブザッパー	–	弱	–	–	–	–	–	–	–	サキミタマ	ゴッドハンド→宝玉
イノセントタック	弱	–	–	–	–	–	–	–	–	ナルキッソス	ブレイブザッパー×2
コンセントレイト	弱	无	–	–	–	–	–	–	–	ナルキッソス	ブレイブザッパー
メギドラオン9999	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

行动方式2

敌人依次采取的行动	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	推荐主人公装备的Persona	我方推荐行动
チャージ	–	–	–	–	–	–	–	–	–	モスマン	防御
ゴッドハンド	–	–	弱	–	–	–	–	–	–	モスマン	イノセントタック→防御
ブレイブザッパー	–	弱	–	–	–	–	–	–	–	サキミタマ	ゴッドハンド→宝玉
イノセントタック	弱	–	–	–	–	–	–	–	–	サキミタマ	斩击攻击×2
ジオダイン	无	–	–	–	–	–	弱	–	–	ナルキッソス	暴风の勾玉→防御
ガルダイン	无	–	–	–	–	弱	–	–	–	ジャックランタン	万雷の勾玉→宝玉
アギダイン	–	–	–	–	弱	–	–	–	–	ジャックフロスト	ブフダイン→极寒の勾玉
ブフダイン	–	–	–	弱	–	–	–	–	–	ジャックランタン	アギダイン→猛火の勾玉
コンセントレイト	无	–	–	弱	–	–	–	–	–	ジャックランタン	アギダイン×2
メギドラオン9999	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

行动方式3

敌人依次采取的行动	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	推荐主人公装备的Persona	我方推荐行动
コンセントレイト	–	–	–	–	–	–	–	–	–	ジャックフロスト	通常攻击or防御
ブフダイン	–	–	–	弱	–	–	–	–	–	ジャックランタン	猛火の勾玉→アギダイン
アギダイン	–	–	–	–	弱	–	–	–	–	ジャックフロスト	极寒の勾玉→ブフダイン
ガルダイン	–	–	–	–	–	弱	–	–	–	ハイピクシー	万雷の勾玉→ジオダイン
ジオダイン	–	–	–	–	–	–	弱	–	–	ナルキッソス	暴风の勾玉→宝玉
イノセントタック	弱	–	–	–	–	–	–	–	–	ナルキッソス→サキミタマ	ブレイブザッパー
ブレイブザッパー	–	弱	–	–	–	–	–	–	–	サキミタマ→モスマン	ゴットハンド→宝玉
ゴッドハンド	–	–	弱	–	–	–	–	–	–	モスマン	イノセントタック→宝玉
コンセントレイト	–	–	弱	–	–	–	–	–	–	モスマン	イノセントタック
メギドラオン9999	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

运の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
??	运命	运の番人	?	?	无	–	–	–	–	–	–	变化	

一开始什么都不需要做，等对手行动时，对手会给出一个数字，如果数字为1，玩家接下来用暗属性即死魔法即可秒杀对手；如果数字为2，就用光属性魔法。

阿卡纳之门

女教皇の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
60	女教皇	ブリーステス	5000	?	–	–	–	–	反	–	–	无	无
55	女教皇	囁くティアラ(左)	1200	999	–	–	–	无	弱	–	–	无	无
55	女教皇	囁くティアラ(右)	800	999	–	–	–	无	弱	–	–	无	无

女帝と皇帝の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
65	女帝	エンプレス	6500	?	弱	弱	弱	无	无	无	无	无	无
65	皇帝	エンペラー	6500	?	无	无	无	弱	弱	弱	弱	无	无

法王の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
70	法王	ハイエロファント	8000	?	–	–	–	–	–	反	–	无	无

恋爱の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
75	恋爱	ラヴァーズ	9000	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无

战车と正义の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
80	战车	???	7000	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无
80	战车	チャリオッツ	7000	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无
80	正义	ジャスティス	7000	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无

隐者の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
85	隐者	ハーミット	16000	?	–	–	–	–	–	吸	–	无	无

运命と刚毅の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
90	刚毅	ストレングス	7000	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无
90	运命	フォーチュン	7000	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无

刑死者の扉

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
95	刑死者	ハングドマン	18000	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无
90	刑死者	石像(右)	999	999	–	–	–	–	–	无	–	无	无
90	刑死者	石像(中央)	999	999	–	–	–	–	无	–	–	无	无
90	刑死者	石像(左)	999	999	–	–	–	无	–	–	–	无	无
90	刑死者	牺牲のマーヤ	999	999	–	–	–	–	无	–	–	无	无

隐藏之门

将以上门中的BOSS都解决后，房间的中央就会出现一扇新的门，进入后就可与之前一直站在房间中央的蓝衣女性マーガレット战斗。マーガレット的实力非常可怕，在战斗中她会经常更换身上的Persona，和主人公一样，更换了Persona后她自身的属性也会发生变化，具体请见下方表格。

回合	召唤Persona	技能	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
1～9	ゾウチョウテン	アカシャアーツ/ゴッドハンド/空间杀法/イノセントタック/刹那五月雨击/使出会心一击后：チャージ	－	吸	－	无	无	无	无	无	无
1～9	ジコクテン		吸	－	－	无	无	无	无	无	无
1～9	コウモクテン		－	－	吸	无	无	无	无	无	无
1～9	ビシャモンテン		－	吸	－	无	无	无	无	无	无
10～19	モコイ	淀んだ空气/ポイズンミスト/セクシーダンス/终末の预言	－	－	－	－	－	－	－	无	无
11～19	ネコショウグン	マハラギダイン/マハブフダイン/マハジオダイン/マハガルダイン/ハマオン/ムドオン/ブレイブザッパー/ゴッドハンド/イノセントタック	－	－	－	－	－	－	－	无	无
20～29	アラミタマ	マハラギダイン	无	无	无	吸	－	无	无	无	无
20～29	クシミタマ	マハガルダイン	无	无	无	无	无	－	吸	无	无
20～29	サキミタマ	マハジオダイン	无	无	无	无	无	吸	－	无	无
20～29	ニギミタマ	マハブフダイン	无	无	无	－	吸	无	无	无	无
30、33、36、39	クロト	コンセントレート/チャージ	－	－	－	－	－	－	－	无	无
31、34、37	ラケシス	マハラクンダ/テトラカーン/吸魔/デビルスマイル/亡者の叹き	－	－	－	－	－	－	－	无	无
32、35、38	アトポロス	メギドラオン/刹那五月雨击/アカシャアーツ/使出会心一击后：イノセントタック	－	－	－	－	－	－	－	无	无
40～	ジコクテン	空间杀法/ブレイブザッパー	吸	－	－	无	无	无	无	无	无
40～	ピクシー	メギドラオン×2/吸魔/ディアラハン/コンセントレイト/メギドラオン	－	－	－	－	－	－	－	无	无
50～	スライム	メギドラオン	－	－	－	无	无	无	无	无	无
50～	メタトロン	マハンマオン	－	－	－	无	无	无	无	无	无
50～	アリス	マハムドオン	变化			无	无	无	无	无	无
10、20、30、40	ピクシー	メギドラオン×2									



マーガレット的HP共有3万，与マーガレット战斗时要注意绝对不能使用ハルマゲドン（仅可用来收尾，若这一击没能打死BOSS则我方全灭）、インフィニティ这两种道具，或是装备“全能の真球”，否则对手就会直接使用全体伤害9999的魔法メギドラオン将玩家秒杀。另外，想要打消耗战与BOSS慢慢磨也是不可行的，因为到了特定的回合，玩家给BOSS造成的总伤害没有超过指定数值的话，BOSS同样会使用9999魔法秒杀我方，即使用了黄昏之羽这类自动复活的道具，BOSS接下来也会不停地用メギドラオン，总而言之就是除了老老实实在一定回合内打出指定的总伤害以外，别无他法，具体情况如下：

回合	10	20	30	40
累计伤害要求	6884	14421	20184	27807

本次战斗中，万能属性的魔法是必须准备的，另外建议带上辅助技能较多的真田，我方的主要火力就是主人公的万能魔法攻击，其他同伴则根据对手的属性采取不同的行动，若对手是实在难以进攻的属性的话就为我方使用辅助魔法，因为有累计伤害要求，所以基本上是攻击优先。第10回合后对手会使用让人头疼的异常状态攻击，玩家可以装备上アバドン的受胎道具“虚无の书”来防止异常状态。道具ハルマゲドン建议玩家还是准备一个较好，因为从第40回合起BOSS就有一定几率会使用メギドラオン、回复或是全体即死魔法，无论用了哪个都不是闹着玩的。进入40回合后BOSS的HP也差不多低于三分之一了，建议直接ハルマゲドン收尾。

和其他扇门中能反复挑战的BOSS不同，マーガレット只能打一次，获胜后可以获得贵重品“ヒスイのしおり”。



这次的研究主要以二周目的各种要素为主，包括强力的武器和召唤兽，还有隐藏迷宫和BOSS等，还没有玩第二遍的玩家千万别错过了哦。

文 格兰霍特团长（Levelup.cn）
编 乌冬 美编 澄香



NINTENDO DS

召唤之夜X 泪之王冠 サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	2009年11月5日	日版
	1人	2Gb	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

关于装备的继承

二周目无论是选择哪个主角作为剧本，在一周目取得的一些装备都会继续下来，注意继承的装备只能是从议会、ブレイブミッション任务或者宝箱中得到的，在商店中买到的装备是无法继承的。还有在二周目开始后系统会自动给予玩家各种颜色的玛娜石99个，所以在爆机前记得将所有玛娜石用完哦，特别是红色的玛娜石。



二周目的最终迷宫

在二周目最终迷宫的水晶塔区域内，一些宝箱内的低级装备会变成高级装备，这些装备大多数是角色的专用武器或防具，能力比起一周目拿到的要好很多，具体可以得到的装备如右。

一周目获得道具	二周目获得道具
ラッキーアップル	梦幻の铠（ザイツ专用防具）
冰洁の弓	コールミークイーン（ソティナ专用武器）
赤色のマナストーン×5	ロマネスク（ガーリット专用武器）
デビルクロー	勇者のTシャツ（ファング专用防具）
ウィンザード	ライトニングホーン（ムームー专用武器）
ミンナオールL	ランカスタドレス（ルーガ专用防具）
マナの实ゴールド×2	スーパーシューター（ルーガ专用武器）
暗黑のナイフ	圣骑士の铠（ガーリット专用防具）
スーパーブレンドL	ソードオブナイト（ザイツ专用武器）
メイスエクレール	天帝の铠（ディラン专用防具）
プラチナアーマー	ドラゴンクロー（ファング专用武器）



二周目的隐藏迷宫



当二周目剧情发展到可以进入最终迷宫前，这时先回王都セレスティアー趟，可以在王都セレスティア的喷水池边再次看到アーティー，这次他会讲述关于神龙鳞片的另一个传说，接着再前往魔界の穴找到アーティー，剧情后魔界の穴最下层原来无法进入的通道就会打开了。隐藏迷宫一共有两层，道路上没有任何分支，顺着路上的传送点即可一路到达最底层。不过要注意这里的敌人非常强，没有一定的实力是无法顺利通过的，另外迷宫中的宝箱内可以找到一些非常强力的装备，有的数值甚至比角色的专用武器还要好很多，还附带连击、多属性吸收或每回合自动回复MP等强力效果。当然还有最后的38号召唤兽マルンバ以及40号召唤兽龙神セラフィス。到达最下层的SAVE点后可以看到アーティー已经在等着大家了，这次他会问大家准备好了没，选择第一项后アーティー会打开通往隐藏BOSS女神ミュリエル所在地的通路。

女神的攻击方式

女神ミュリエル的实力远远超过最终BOSS，她本身的招式并不多，一共包含以下几种攻击方式：

①**普通攻击**，这招范围是对我方一组成员的，伤害在600左右。

②**セロの波动**，这招和最终BOSS使用的效果一样，对我方全体攻击的同时消除角色附加的有利状态，不过她的攻击力明显比最终BOSS高，伤害大约在800左右浮动。

③**マナの波动**，对我方全体伤害900左右的魔法攻击，以上三种攻击方式只要及时回复都不会有太大的危险。

④**赤に染まる世界**，对我方全体附加各种异常状态的辅助招式，没有攻击力，不过威胁比较大。

⑤**绝望の刻**，全体攻击在1000以上的魔法攻击+封印状态，角色没有一定的等级基本上挨不过这一招。

战前的准备

战斗推荐使用男主角、女主角、あくり～ん和另一名HP较高的角色，可以使用ファング或者ガーリット，两者属于飞行单位而且速度都比较快。战斗前男主角装备隐藏迷宫获得的两连击武器“光鳞の剑”，召唤兽建议装备有攻击力上升的魔法和能够增加会心一击发动率的召唤兽ハンマーヘッド或ドラグロード，最好能将该技能强化至满，这样可以保证该魔法能够100%发动会心一击，女主角则装备隐藏迷宫得到的自动魔法蓄力武器以及会自动回复MP的衣服，召唤兽方面建议使用魔王ケイルベイトス、ドルフィー和フウガ，魔王ケイルベイトス尽力强化黑の封术和魔王大激怒这两招，ドルフィー则全力强化奇迹のジャンプ，フウガ则将“MP归元”强化满即可。あくり～ん装备各种能力上升的召唤兽，还有能够一定回合内让我方一组成员不中异常状态的召唤兽ブリドラ。另一名飞行角色装备一个死亡时自动复活的召唤兽ユニコン和可以让我方角色进入物理攻击蓄力状态的召唤兽デンデン即可。



作战要点

战斗开始后あくり～ん全力使用各种召唤术辅助我方其他成员，其中优先使用不中异常状态的召唤术ドラフォース，这招能够封住女神ミュリエル的召唤术“赤に染まる世界”，如果被其使用セロの波动打消的话再加上即可，如果来不及加的话可以用女主角的召唤术“奇迹のジャンプ”解除。男主角在本次战斗中可以充当主攻手，战斗开始后全力使用100%出会心攻击的技能攻击女神，ファング全力辅助男主角给其增加物理攻击蓄力状态，这样在男主角装备“光鳞の剑+会心一击+蓄力攻击”的三重状态下，等级只要不是太低一次都能削减女神5000左右的HP。女主角全力负责回复工作，奇迹のジャンプ在强化满的情况下有1000以上的回复力加解除6个异常状态的能力，配合“MP归元”可以实现回复MP零消耗的效果。在我方HP全满的状态下也可以用魔王大激怒攻击一下BOSS，运气好出了魔法自动蓄力状态的话一次能削减女神2500左右的HP，惟一的缺点是这招太耗MP，不过MP自动回复能力可以大幅减少MP消耗过快，黑の封术会有一定几率直接取消BOSS的攻击，大大增加了我方的存活率。女神的HP大约在50000上下，使用以上的方法与BOSS打消耗战的话基本不会有太大的问题，本关的Brave条件是不死一人结束战斗，想要达成的玩家需要一定的等级做保证。胜利后アーティー和女神会一同消失，我方还会获得一把不遇敌的武器“ミュリエルの剑”，以后进入传送阵还可以再次向女神挑战，不过胜利后就没什么好东西了。





联机部分

游戏中期开放“议会系统”后，前往“セレスティア城”左下方的图书馆与房间中央的女生对话可以使用名为“おでかけムームー”的联机模式。该模式中玩家可以选择“ムームーのお部屋”中的“もよう替え”选项来给ムームー换装、调整房间的摆设，或选择“お出かけする”前往好友的家参观等等，而随着与好友联机次数的增加，ムームー还会获得新的称号和各种装饰道具。



全召唤兽取得条件一览



取得全部召唤兽需要注意的几点：

1.全部召唤兽有40个，一周目无法取得所有的召唤兽，不过二周目开始可以继承已取得的召唤兽，其他的召唤兽中有几只召唤兽需要任命特定的大臣才能得到，具体情况可以参见后面的表格。

2.钓鱼可以得到的召唤兽不论用什么鱼饵都能钓到，而且概率非常高。

3.宝箱中的召唤兽错过了都可以返回后再取得，限制剧情才能得到的召唤兽具体可以参看后面的表格。

4.二周目的隐藏迷宫中可以拿到最后2只召唤兽，加上议会的召唤兽，想要获得所有的召唤兽至少需要二周目。

5.二周目后已经取得的召唤兽宝箱会随机

变成2颗白色或赤色的玛娜石。

6.强化召唤兽的红色玛娜石正常流程中能够得到的数量非常少，不过在“召唤の塔”杂兵战斗中出现的“召唤装置”上可以偷到红色的玛娜石，是游戏中能够快速获得红色玛娜石的方法之一，不过缺点是偷到的成功率比较低。

编号	召唤兽名称	获得地点
01	チャッカ	黄金宫市长房间内的宝箱
02	ユニコン	剧情自动获得
03	シルフィーユ	幻想の森地图中央的宝箱
04	ドロボン	黄金宫1F某房间内的宝箱
05	デンデン	王家の地下道的宝箱
06	アクダマ	ローングランドアジト左边小部屋内的宝箱
07	ハーブシーブ	ファーライト神殿的导きの间的宝箱
08	フウガ	ローングランドアジト支度部屋内的宝箱
09	シーメイド	自由都市アークランド中的钓鱼点随机钓中
10	ゴールダスト	ハーディン砦中左下房间内的宝箱
11	ウィンディー	帝国召唤兽研究所2F研究室内的宝箱
12	ラフィンノーズ	帝国召唤兽研究所4F研究室内的宝箱
13	ハンマーヘッド	セレスティア城内某仓库的宝箱中（注意流程中取得，错过后无法获得）
14	スカーラ	マナの门内的宝箱（剧情后再次进入获得）
15	ラビィニア	神龙の洞窟中水晶の洞窟区域内的宝箱
16	スイスイ	神龙の洞窟中水晶の间内的钓鱼点随机钓到
17	インフェルノ	神龙の洞窟中神龙への道区域内的宝箱
18	ライオット	ルオール古城西塔区域4F内的宝箱
19	リリス	ルオール古城东塔区域2F内的宝箱
20	鸟人グライフ	ヴァーン火山1F区域内的宝箱
21	ロボナ	召唤の塔5F通路内的宝箱
22	アウローラ	ヴァーン火山2F右上区域内的宝箱
23	幻兽王ウラド	帝国召唤兽研究所（ムームー为大臣情况下提出的题案“父さんのプレート”触发）
24	ブライオン	海底回廊内的宝箱
25	キノコ	召唤の塔3F通路内的宝箱
26	レイスダーク	エルドガ要塞武器库内的宝箱（第3层）
27	ブリドラ	デルティアナ城1F通路内的宝箱
28	トライビート	エルドガ要塞武器库内的宝箱（第2层）
29	アイシユ	帝国召唤兽研究所3F研究室内的宝箱
30	魔王ケイルベイトス	デルティアナ城内ディランの部屋内的宝箱（剧情后再次进入获得）
31	妖精王マリス	海底回廊（あくり～ん为大臣情况下提出的题案“おばちゃまを探せ”触发）
32	ヴァンパネラ	エルドガ要塞内司令室的宝箱（剧情战后获得）
33	ドルフィー	オルドーラ沙漠内的钓鱼点随机钓中
34	ドラグロード	魔界の穴的封印の间内的宝箱
35	シャイニーベル	クラヴィス神殿的第2の回廊内的宝箱
36	クリステリア	ザイツ作为大臣情况下提出的题案“魔界の穴のモンスター”完成后获得
37	ホワイトテイル	ソティナ作为大臣情况下提出的题案“禁断のモンスター”完成后获得
38	マルンバ	二周目的隐藏迷宫内获得
39	アマノミコト	エルナディータ作为大臣情况下提出的题案“悪いウワサ” 完成后获得
40	龙神セラフィス	二周目的隐藏迷宫内获得





实用的召唤兽推荐

シルフィーユ

召唤兽入手时间早，不过召唤术方面没有太大的亮点，推荐加满“奇袭率アップ”，升满级的情况下能有50%的先制率，是杂兵战实用的辅助技能。

リリス/トライビート

强力的水属性召唤兽，“マナの福音”可以让我方角色进入魔法蓄力状态，强化满后有135%的魔法加成，“水灵怒涛”满级后有380的伤害量，对付火属性的敌人效果非常好。トライビート有让我方角色一定几率自动进入魔法蓄力状态的技能“自动魔法チャージ”，同样也是魔法师的必备技能。



ドロボン

同样是入手时间比较早的召唤兽，技能方面有“ヌスットダイブ”和“自动ガード”，前者升满级的情况下有95%的偷盗成功率，后者最高有50%的概率能够自动防御物理攻击，游戏前、中期实用度比较高。

デンデン/スカーラ



デンデン最实用的莫过于让我方单体进入物理蓄力状态的召唤术“エレキチャージ”了，强化满后有135%的攻击加成，虽然和会心一击上升的被动技能“クリティカル”强化格相冲突，不过后期可以拿到100%出会心一击的召唤兽，因此还是将强化格全部让给“エレキチャージ”吧。スカーラ是惟一有让装备的角色一定几率自动进入物理蓄力状态的召唤兽，当然发动概率以及攻击加成就没有前者那么强了，灼热火山弹是全体火属性攻击的强力招式，强化满后有380的伤害量，缺点是MP的消耗比较大，强化石比较充足的情况下可以加满。

フウガ

惟一有“MP归元”的召唤术的召唤兽，强化满级后在被召唤术攻击或使用回复魔法、辅助召唤术加到自己身上时会回复该技能消耗的全部MP，基本上等于MP零消耗，我方的回复单位必备技能。惟一遗憾的就是只能用在回复和辅助上，使用攻击召唤术是没有回复效果的。

ゴールダスト

惟一一招“アイテムマスター”还算是比较实用，强化满后可以大幅提高回复道具的效果，后期有各种MP回复的召唤术时就可以放弃了。

インフェルノ

中期比较强力的召唤兽，“魔法攻击力アップ”和“魔法カウンター”推荐加满，前者可以增加魔法师的魔法攻击力，后者在受到召唤术攻击时有一定概率会自动使用装备中最强的召唤术反击，在后期也有一定的实用价值，惟一的缺点是发动率比较低。

ハンマーヘッド/ドラグロード

两者最实用的技能都是具有大幅提升会心一击发动率的技能“パワーハンマー”和“ドラグラッシュ”了，全满级的状态下前者有80%的概率后者则是100%，属于主力物理攻击角色的必备技能。

幻兽王ウラド/妖精王マリス/魔王ケイルベイトス

三个召唤兽的攻击技能都比较多，而且攻击同时还附带各种异常状态。攻击技能中最后一招的威力满级状态下高达400，无论是对杂兵还是BOSS效果都非常明显，缺点是3个召唤兽都带属性，对该属性吸收的敌人就不能使用了。三个召唤兽的消耗都非常大，因此只能给魔法角色装备才能起到一定的作用。值得一提的是魔王ケイルベイトス的“黑の封术”、幻兽王ウラド的“兽王の衣”以及妖精王マリス的“受け流し”。“黑の封术”可以直接取消敌人的行动，虽然概率低了点但关键时候还是很有用的，“兽王の衣”可以对使用召唤术的敌人进行反击，不过要注意只能反击近距离的敌人，“受け流し”可以反弹所有伤害，缺点也是概率太低，玩家可以视战斗的情况给不同的角色搭配。



ウィンディー

比较有用的不遇敌召唤术"魔除けの水"持续时间比较短，而且还不能强化，被动技能中"HPアップ"推荐强化满，前期可以给魔法角色装备来增加战场的存活率。

アマノミコト

技能全是被动型的，能够增加角色的5项基本能力，用来给主力战士装备效果会比较突出。"退化の法"能够降低单体敌人的全部能力，可惜效果不太明显。

龙神セラフィス

可以说是最强的召唤兽，龙神セラフィス拥有增加我方一组成员魔法攻击和物理攻击的召唤术，最强技"龙神雷击波"威力和三大属性召唤兽一样，最高可达400的伤害量。最关键的是龙神セラフィス的追后一招被动技能"连续召唤"，能够连放两次同样的召唤兽，这样无论是回复、辅助还是攻击都能一次达到极限效果，用来挑战隐藏BOSS或最终BOSS都有事半功倍的效果，当然缺点是MP的消耗量太大，需要同时配合回复MP的召唤兽才能达到最佳效果。

レイスダーク

带有被动技能"アイテムハンター"，能够提高我方战斗后得到道具的概率，还能够得到珍贵的红色玛娜石，杂兵战必备的技能。

鸟人グライフ

鸟人グライフ的召唤术说实话并没有太大的亮点，不过他是拥有全召唤兽中可以同时增加我方一组成员速度的召唤术，因此使用度还是比较高的，推荐加满"クリティカル"和"光速の风"即可，给我方辅助成员使用效果很好。

ホワイトテイル

拥有自动回复MP的技能"MP自动回复"，给魔法角色装备的话能够发挥最大的功效，缺点也是回复量比较低，最高只有9%。必须配合拥有MP回复技能的装备才能够达成强力召唤术连放的效果。

プリドラ

"ドラガッツ"能够同时提高一名角色的物理和魔法攻击，缺点是强化的级数太低，满级也只有22%的上升量，"ドラフォース"是该召唤兽最实用的技能，能够让我方一组成员一定回合内完全免疫异常状态，满级的情况下能够持续6个回合，想要挑战隐藏BOSS的玩家绝对不能错过该技能。

ドルフィー

强力的回复系召唤兽，"奇迹のジャンプ"回复我方全体HP的同时还能够解除异常状态，满级的状态下回复量高达240+同时解除6种异常状态，基本上等于HP全回复技能了。无论是打最终BOSS还是挑战隐藏BOSS都是最实用的回复系召唤兽。



关于快速练级的一点心得





游戏后期可以前往オルドーラ沙漠后，会遇到一场不让敌人逃走的Brave战斗"敌を逃がすな！"，这场战斗中出现的敌人很特殊，我方的每次攻击只能扣除其1点血，但怪物本身的HP不到10点，几次物理攻击就可以将其杀死，如果杀死两只怪物再让最后一只逃走的话能够得到大约7000的经验值（该怪物很容易逃走），只要一直不完成这个任务很快会再次遇到，不停地反复以上的方法可以大量地赚取经验快速升级，而且该方法非常安全。

二周目可以前往隐藏迷宫后，有一定几率在迷宫中遇到6只魔法反弹的幽灵系怪物，这些怪物的特点同样是只能用物理攻击，而且每次

只能扣除其2点血，不过每杀死一只就能够得到7000左右的经验值，如果能一次杀死全部怪物的话经验值就相当可观了。不过该怪物同样容易逃走，而且遇到的概率也没有沙漠里的怪物高，再加上隐藏迷宫的敌人比较强，因此想要来这里练级的话必须有一定的实力。

强攻型魔法师战法推荐



物理型角色最强技能配置方法在隐藏BOSS篇已经介绍过了，这里顺带介绍一下魔法系角色的最强技能配置。魔法师首推女主角和あくり～ん，因为她俩的魔攻以及MP成长是最高的，而且可以装备5个召唤兽，其中召唤兽配置两只有“MPアップ”的被动技能并强化到满级，接着是龙神セラフィス、リリス以及ホワイトテイル，リリス强化“マナの福音”，ホワイトテイル强化“MP自动回复”，龙神セラフィス强化“龙神雷击波”和“魔力降临”。战斗中先使用“魔力降临”，由于连续召唤的作用一回合就可以将魔法攻击力提升到最高，第二回合使用“マナの福音”，这样在第3次攻击时使用“龙神雷击波”可以有魔法攻击上升加魔法蓄力加连续召唤的多重效果，而且魔法蓄力的效果对两次魔法攻击都有效，一招下来扣除BOSS一万点的HP也不是难事。当然玩家可以将リリス给另一名成员装备，这样第二名成员配合魔法师在第二回合就可以使出召唤术两连击，在对付隐藏BOSS这种强力对手时能够保证最大的效率。不过这招的缺点也很明显，MP消耗很严重，因此前两个召唤兽的“MPアップ”配合ホワイトテイル的“MP自动回复”能够大幅度抑制MP的消耗，如果玩家使用女主角的话，技能再配合隐藏迷宫取得的带有自动回复MP效果的衣服一回合能够回复14%的MP，能够大大增加魔法师的持久作战力。

全议会任务一览



完成议会任务需要注意的几点：

1.议会任务中，由男主角或女主角提出的议题属于自动触发的任务，不用选择特定的同伴作为大臣。

2.以下议题中的选项建议只保证是能够通过议题的选项（即最少有5名同伴同意），想要让9名同伴全票通过议题的话建议玩家先行存档，但注意不是每个议题都能全票通过的。

3.议题失败的话本周目不会再出现该议题了，而部分议题出现条件也会有剧情上的要求，推荐玩家将剧情发展到可以进入クラヴィス神殿后再回来一次完成，这样所有的议题都会依次出现。

4.议题完成后会被系统自动记录下来，完成8名角色的所有议题至少需要3周目。

5.部分议题的任务中会遇到只有一次完成机会的勇气任务，请玩家在进行任务前注意保存，否则只能在下一周目选同一大臣才有机会完成了，具体的那几个议题玩家可以参看下表。

议会任务名称	提案者	选项建议	完成要点	奖励物品
王家の地下道の调查	ディラン/ファラ（强制触发）	1/1/1	打倒王家地下道出口处的BOSS	—
コテージの危机	ディラン/ファラ	1/1/1	打倒王家のコテージ的怪物（5场战斗）	白、金、黑色のマナストーン
パームの宝	ガーリット	1/2/1	打倒幻想の森地图中央位置的怪物（勇气任务）	奇迹の宝玉
暗杀计划	ファング	1/1/1	与王都セレスティア防具屋前的男子对话	金色のマナストーン

议会任务名称	提案者	选项建议	完成要点	奖励物品
城のゴーレム	ディラン/ファラ	1/1/1	前往デルティアナ城内1F通道的右上角内调查出秘室并打倒BOSSエレキゴーレム（勇气任务）	ディラン专用武器“天の皇剑”
盗难事件！？	ガーリット	1/1/1	与王都セレスティア所有平民对话	反射镜/女神の吐息/战士の假面
鱼祭り	ファング	1/2/2	前往渔村カトウン与广场中央的村长对话，接着出村在ミルフィール海岸的钓鱼点钓起怪物并将其消灭，最后接着再钓起めで鯛即可（勇气任务）	ファング专用防具“スケールコート”
宝珠のカケラ	ディラン/ファラ	2/1/1	前往召唤の塔最上层	ファラ专用武器“女神のロッド”
传说の骑士の剑	ガーリット	1/1/1	前往ノルディア大溪谷最深处打倒BOSSテンペスト（勇气任务）	ガーリット专用武器“骑士の剑”
エルドガ要塞の暴走	ファング	2/1/1	前往エルドガ要塞内的司令室打倒BOSS（勇气任务）	ファング专用武器“无敌のナックル”
厄介な湿气	ガーリット	2/2/1	前往王家の地下道打倒10只ミズボウ	ミンナオールS
实战ガ大事	ファング	2/1/2	前往王家の地下道打倒5只怪物	4000G
コテージの修复	ガーリット	2/1/2	前往幻想の森拾取5个“木の枝”（地图内的发光点）	ミンナオールM/フッカツ草
热冷ましの药草	ファング	2/1/2	前往幻想の森找出“热冷ましの药草”（地图内的发光点）	マナの实ドリンク/ヒポの实ジュース
果たし状	ザイツ	2/1/2	前往召唤の塔最上层打倒小BOSS	ザイツ专用防具“メタリックメイル”
神殿の历史	ガーリット	2/1/2	前往アーライト神殿与所有神官对话	魔力アップル
空回り王国兵	ファング	1/2/1	前往アーライト神殿导きの间击倒3名杂兵	フッカツ草/パンノーノ草
沙漠の村	ザイツ	1/1/2	前往沙漠の村ルド与村长对话后再打倒村子外的杂兵ギガントフラワー（需打倒8只以上）	全能力上限道具
神龙と男の子	ガーリット	2/1/1	前往神龙の洞窟中神龙的栖息地	アタックアップル/魔力アップル
归らない研究员	ファング	2/2/1	前往帝国召唤兽研究所2F中央的房间	魔力アップル
最强の剑	ザイツ	1/1/1	前往ヴアーン火山3F最深处打倒BOSSフレイモス，注意BOSS能力非常高，弱点是水属性	ザイツ专用武器“黑炎剑”
朽ちた武器	ガーリット	2/2/1	前往ルオール古城东塔西塔内回收6个装有“朽ちた武器”的宝箱	10000G
ゴブリンの一团	ファング	1/2/1	前往神龙の洞窟杀死10只ゴブリンロード	魔力アップル
王家の隐し金货	ザイツ	2/2/1	调查王家の地下道的发光点	4000G
烟ガモクモク	ガーリット	2/2/2	打倒ヴアーン火山出现的ガーゴイル5只	エビ
オレ达の实力	ファング	2/2/1	打倒ルオール古城随机出现的怪物ストーンゴーレム3只	マタックアップル
困った帝国兵	ザイツ	1/2/1	打倒隐藏在幻想の森地图右边的帝国兵	复活の宝玉/女神の吐息
モンスターに围まれて	ガーリット	1/1/2	前往海底回廊的地图右下角打倒指定怪物	冰の书/水の书
ひとつ目の巨人	ファング	2/1/2	打倒エルドガ要塞司令室的怪物サイクロプス	アタックアップル
ニセ神官	ザイツ	1/2/1	前往アアーライト神殿与最上方的神官交谈	黑のマナストーン
ただ今研究中	ガーリット	2/1/2	前往召唤の塔最上层与研究员对话	无色のマナストーン
帝国兵の救出	ファング	1/1/2	前往魔界の穴最深处与帝国兵对话	梦幻の结晶
召唤の本	ザイツ	2/2/1	前往帝国召唤兽研究所3F右边的房间，在宝箱内获得“召唤の本”	金色のマナストーン
怪しい帝国兵	ガーリット	2/2/1	打倒エルドガ要塞大桥上和司令室内的敌人	白色のマナストーン
ニャン鱼天国	ファング	2/1/2	前往メルキア山道右下角的钓鱼场钓10条ニャン鱼	3000G
古城のプレート	ザイツ	1/2/2	前往ルオール古城回收10个召唤プレート宝箱	白色のマナストーン
钓り场のモンスター	ガーリット	1/2/1	在メルキア山道右下角的钓鱼场内钓上怪物ビッグフット并打倒它	ねりエサ
吹雪	ファング	1/1/1	前往カシリア雪原打倒5只随机出现的怪物リザドーラ	2000G
火山の矿石	ザイツ	2/2/1	前往ヴアーン火山3F最深处获得火山の矿石	4000G
草原の物资泥棒	ガーリット	1/1/1	打倒ウインドール草原出现的ゴブリン取回5个物资（注意物资会随机掉落）	炎のおふだ/风のおふだ/水のおふだ
海をキレイに	ファング	1/2/1	在ミルフィール海岸的钓鱼点钓起5个ゴミ	无色のマナストーン
お鱼天国	ザイツ	2/1/2	打倒5只在海底回廊内随机出现的キラーホエル	エビ

召唤之夜X 泪之王冠

议会任务名称	提案者	选项建议	完成要点	奖励物品
ホームシック	ガーリット	2/1/2	前往ミルフィール海岸的钓鱼点钓起5条鱼即可（任何种类的鱼都可以）	赤色のマナストーン
10人の反乱	ファング	1/1/2	打倒禁断の大地上随机出现的帝国兵合计10人	全能力上限道具
要塞の宝	ザイツ	2/2/2	前往エルドガ要塞3F的楼梯旁开启宝箱	ワイルドスーツ
魔界のモンスター	ガーリット	1/2/1	前往暗黒の大地オヴァド打倒10只怪物	奇迹の宝玉／女神の吐息／战士の假面
武器の见本	ファング	1/2/1	调查帝都ウイルド的武器屋	アタックアップル
クーデター	ザイツ	1/2/2	打倒デルティアナ城皇帝の间的帝国兵	アタックアップル
民の声	ガーリット	2/1/1	与王都セレスティア的所有市民対话	炎のおふだ／土のおふだ
诞生日には花束を	ファング	1/2/1	与雪原の村ノーズ门口的女性対话	マタックアップル
魔界の穴のモンスター	ザイツ	1/1/2	前往魔界の穴打倒20只怪物	召唤兽"クリステリア"
王国兵に差し入れ	ガーリット	2/2/2	前往帝都ウイルド与王国兵対话	女神の辉石
渔村の意地	ファング	1/2/1	在グリース平原和カシリア雪原分别钓到金鱼、コイ和ブラックバス后，再到渔村カトウン与村口的大叔対话	白色のマナストーン
山贼团	ザイツ	1/1/1	消灭メルキア山道出现的山贼团	ラッキーアップル／スピードアップル
渔船の材料	ガーリット	1/1/1	到渔村カトウン与村口的大叔対话	黑色のマナストーン
モンスターの巣	ファング	1/2/2	前往ヴアーン火山3F最深处打倒ファイヤーゲミ	5000G
冻える钓り人	ザイツ	1/1/1	前往カシリア雪原的钓鱼场钓8条鱼	ミミズ
マナの门の危机	ザイツ	2/1/1	前往マナの门打倒BOSSキングオー（勇气任务）	白、金、黑色のマナストーン
战士募集	ザイツ	1/1/1	与自由都市アークランド的3名有翼人战士交谈	雷のおふだ／风のおふだ
帝都の民の声	ザイツ	1/1/1	与帝都ウイルド的市民交谈	无色のマナストーン
沙漠の沙岚	ザイツ	1/1/2	前往沙漠の村ルド与村口的村民対话	スピードアップル
ムームームー	ムームー	2/2/2	到グリース平原的钓鱼点钓10条鱼	体力アップル／魔力アップル
ナゾの壁画	ソティナ	1/2/2	前往アーライト神殿最深处	白色のマナストーン
父さんのプレート	ムームー	1/2/2	前往帝国召唤兽研究所4F右下角的房间获得召唤兽	召唤兽"幻兽王ウラド"
间违っちやつた！	ソティナ	1/1/1	前往ヴアーン火山找到所有的村民并与其对话	书物シリーズ
最强の角	ムームー	2/1/2	前往オルドーラ沙漠随便进行几场杂兵战后再打倒BOSSアースシエイカー	ムームー专用武器"アースシエイカーの角"
神官长の頼み	ソティナ	1/1/1	到ウインドール草原打倒マンイーター后随机得到10个マンイーターのツタ，接着自动回神殿与神官长对话	ソティナ专用武器"ホーリーウィップ"
ケンカ大安売り	ムームー	1/1/1	前往王家の地下道打倒5只イワダルマ	复活の宝玉／反射镜
集まつたグミ	ソティナ	1/1/2	前往王家の地下道打倒グミ	4000G
仕立て屋の依赖	エルナディータ	1/1/1	打倒幻想の森随机出现的怪物ユキボウ并取得10个ユキボウの系玉	エルナディータ专用防具"ウェディングドレス"
森のピンチ	ムームー	2/2/1	前往幻想の森打倒10只ファイヤーゲミ	6000G
モンスターの森	ソティナ	1/1/2	前往幻想の森打倒20只ハリマジロ	6000G
冰の女王	エルナディータ	1/1/1	前往帝国召唤兽研究所最高层打倒BOSS冰の女王フロスティーナ（勇气任务）	エルナディータ专用武器"冰帝のナイフ"
マナストーン拾い	ムームー	1/1/1	前往帝国召唤兽研究所1F－3F拾取所有的玛娜石（注意全在房间外拾取）	中途拾取的所有玛娜石
神话の本	ソティナ	2/1/2	前往アーライト神殿拾取掉落的10本神话の本	土の书／炎の书
帝国から来た男	エルナディータ	2/1/2	只用主角一人打倒纠缠エルナディータ的帝国男人（勇气任务）	全能力上限道具
神龙の抜け毛	ムームー	1/1/1	拾取神龙の洞窟内掉落的神龙の抜け毛10根	ガートアップル
お祈りのジャマ	ソティナ	2/2/1	打倒アーライト神殿最深处的リザドーラ	4000G
王妃の宝	エルナディータ	1/1/1	到王家の地下道左下的角落内找到王妃的宝物	女性用防具"高贵のドレス"
终わらないきもだめし	ムームー	2/1/1	前往ルオール古城与2F、4F和玉座の间的3名若者对话	金色のマナストーン
特别な药	ソティナ	2/2/2	前往神龙の洞窟打倒怪物シャドウテイル并取得シャドウテイルの体液	ガートアップル／マガートアップル
ピクニック亲子	エルナディータ	1/2/1	打倒幻想の森中央位置的怪物カトン	マタックアップル
火山のキノコ	ムームー	1/2/2	前往ヴアーン火山采集5朵火山のキノコ	ガートアップル／マガートアップル
古城のモンスター	ソティナ	1/2/2	打倒ルオール古城玉座の间的4只マッドッグ	6000G
恶の召唤师	エルナディータ	2/1/1	打倒帝国召唤兽研究所最高层的召唤师サモナーチーフ	白のマナストーン

议会任务名称	提案者	选项建议	完成要点	奖励物品
恋人へのプレゼント	ムームー	1/1/2	在海底回廊中央的位置找到サンゴ	赤色のマナストーン
火山爆发！？	ソティナ	2/1/1	前往ヴァーン火山打倒ホムラ	6000G
召唤实验失败！	エルナディータ	1/1/1	打倒帝国召唤兽研究所的狂暴召唤兽	黑色のマナストーン
塔のモンスター	ムームー	2/2/2	前往召唤の塔打倒10只スプライト	风の书／雷の书
塔のマナストーン	ソティナ	1/1/2	通过议会后召唤の塔内会出现新的宝箱，取得所有的宝箱即可	宝箱内所有的玛娜石
研究所のモンスター	エルナディータ	1/2/1	打倒帝国召唤兽研究所出现的怪兽	4000G
へそくりはどこ？	ムームー	1/1/1	找出隐藏在デルティアナ城各个房间内的3个へそくり	黑色のマナストーン
逃げ入んだ盗贼	ソティナ	1/1/1	击倒躲在エルドガ要塞甲板上的盗贼	スピードアップル
洞窟の水晶	エルナディータ	2/1/2	在神龙の洞窟第2个场景内找到水晶	4000G
魔界の宝石	ムームー	2/1/1	前往魔界の穴找到5块魔界の宝石	奇迹の宝玉／女神の吐息
平原のモンスター	ソティナ	2/2/1	打倒グリース平原的20只怪物	ミンナオールS
真夜中の雄叫び	エルナディータ	2/1/1	打倒ルオール古城玉座の间的怪物	4000G
ゴブリン山贼团	ムームー	2/1/1	打倒在メルキア山道出现的ゴブリン	1000G
指轮がポチャン	ソティナ	1/2/1	前往ウインドール草原的钓鱼场钓到婚约戒指	ラッキーアップル
回廊の贝壳	エルナディータ	1/1/1	回收海底回廊的5个贝壳	スーパーブレンドM
溪谷のヌシ	ムームー	1/2/1	前往ノルディア溪谷钓鱼场钓到川のヌシ	奇迹の宝玉／战士の假面
グリーンモンスター	ソティナ	2/1/2	前往最果ての地ゴーズ打倒5只ギガントフラワー	魅惑の结晶／ミンナオールL
秘药の调和	エルナディータ	2/1/2	打倒召唤の塔最上层的怪物オオムカデ	マタックドロップ／ガードドロップ
最果てモンスター	ムームー	2/1/1	在最果ての地ゴーズ打倒10只怪物	混乱の结晶／ミンナオールL
禁断のモンスター	ソティナ	1/2/2	在禁断の大地打倒10只怪物	召唤兽“ホワイトテイル”
帝国ジュース	エルナディータ	1/2/1	找出隐藏在デルティアナ城各个房间内的5个帝国ジュース	体力アップル／魔力アップル
落し物	ムームー	1/1/1	与王都セレスティア喷水池左边的男子对话并将サイフ还给他	1500G
お便当	ソティナ	2/1/1	与国境の岩ハーディング守门的王国兵交谈并将便当交给他	冰のおふだ／水のおふだ
究极の鱼料理	エルナディータ	1/2/2	前往グリース平原的钓鱼场钓10条コイ	1000G
王国の良いウワサ	ムームー	1/1/1	与帝都ウイルド的所有市民交谈	ラッキーアップル
ラブレター	ソティナ	1/1/1	与雪原の村ノーズ 武器屋旁边的女性对话	眠りの结晶／混乱の结晶
草原は针地狱	エルナディータ	1/1/2	前往ウインドール草原打倒10只ハリマジロ	2000G
沙漠の雪うさぎ	ムームー	1/1/1	将雪うさぎ交给沙漠の村ルド的女孩子	体力アップル
ロズ村からの手纸	ソティナ	1/1/1	与忘れられた村ロズ存档点旁的男性对话	魅惑の结晶／复活の宝玉
海の辛ピンチ	エルナディータ	1/1/2	前往ミルフィール海岸打倒随机出现的ビッグフット6只	パワードドロップ／ガードドロップ
魔界のオヴァ鱼	エルナディータ	1/2/1	到暗黑の大地オヴァド钓鱼场钓5条オヴァ鱼	全能力上限道具
モテる秘诀	エルナディータ	1/2/2	与王都セレスティア的所有女性对话	土のおふだ／雷のおふだ／冰のおふだ
恶いウワサ	エルナディータ	2/2/1	前往帝都ウイルド与城堡前的市民交谈	召唤兽“アマノミコト”
奇迹の水枕	エルナディータ	1/1/2	前往沙漠の村ルド将奇迹の水枕交给村口的人	マガートアップル
终わらないかくれんぼ	あくり～ん	1/1/2	前往王家の地下道与3个小孩子对话	ヒポの实ジュース／マナの实ドリンク
古城の幽灵	ルーガ	1/1/2	前往ルオール古城东塔6F与小孩子的幽灵对话	黑色のマナストーン
ステキな绘本	あくり～ん	1/2/2	前往海底回廊的中央位置打倒敌人	7000G
乗っ取られたアジト	ルーガ	2/2/1	前往ローングランドアジト打倒3只ゲミ（勇气任务）	赤色のマナストーン
おばちゃまを探せ	あくり～ん	1/2/1	前往海底回廊右下角的位置找到召唤石板	召唤兽“妖精王マリス”
父亲の手がかり	ルーガ	1/2/2	前往帝都ウイルド触发剧情	ルーガ的专用武器“真空の弓”
女神の忘れ物	あくり～ん	1/1/1	前往召唤の塔最上层进行3连战（勇气任务）	あくり～ん专用武器“妖精の铁锤”
地下道のコケ	ルーガ	2/1/1	前往王家の地下道找到コケ	ヒポの实ジュース／マナの实ドリンク
钓りのコツ	あくり～ん	2/1/1	前往幻想の森钓鱼场钓5条鱼	4000G
コウモリの恐怖	ルーガ	2/1/1	前往幻想の森消灭15只ブラッドバットン	4000G
神殿のゴースト	あくり～ん	1/2/2	前往ファーライト神殿打倒15只ゴースト	ミンナオールL／フッカツ草
神殿地下のモンスター	ルーガ	1/1/1	消灭ファーライト神殿的アイスウサピー20只	4000G
雪男！？	あくり～ん	1/2/1	前往帝国召唤兽研究所打倒雪男	4000G
安眠妨害！	ルーガ	1/1/2	前往神龙の洞窟打倒20只ゲミ（勇气任务）	ヒポの实ゴールド／パンノーノ草
あくり～んの落し物	あくり～ん	1/1/2	找到神龙の洞窟内的8个おはじき	マナの实ゴールド／パンノーノ草

议会任务名称	提案者	选项建议	完成要点	奖励物品
困った研究家	ルーガ	1/1/1	前往ヴァーン火山最深处找到研究员	炎の书/风の书/水の书/土の书
さらわれた子供	あくり～ん	1/1/2	前往ルオール古城最上层打倒帝国兵	赤色のマナストーン
回廊のピンチ	ルーガ	1/1/2	打倒海底回廊里随机出现的怪物アーマーテイル5只（在SAVE点附近出现几率高）	6000G
海底回廊で迷子	あくり～ん	1/1/1	前往海底回廊找到迷路的渔师	ミンナオールL
防具のカケラ	ルーガ	1/1/1	前往エルドガ要塞2F和3F寻找3块"防具のカケラ"	女性防具"流星の铠"
恶いしょーかんし达	あくり～ん	1/2/2	前往召唤の塔打倒5名召唤师（勇气任务）	赤色のマナストーン
亚人は出てけ	ルーガ	1/1/1	打倒デルティアナ城内的8名帝国兵	マガートアップル
魔人の骨	あくり～ん	1/1/1	前往魔界の穴最下层找到魔人の骨	战士の假面/スーパーブレンドL
钓竿泥棒	ルーガ	1/2/2	前往グリース平原的钓鱼场将スカイホエール钓上来后打倒它	ミミズ
グミ救出	あくり～ん	1/1/1	前往魔界の穴找到3只グミ	女神の吐息
爪研ぎモンスター	ルーガ	1/1/1	前往ノルディア大溪谷的桥上打倒グリフ	2000G
おジャマモンスター	あくり～ん	2/1/2	前往メルキア山道右边打倒随机出现的エビルフラワー	3000G
污染モンスター	ルーガ	2/1/1	前往オルドーラ沙漠的钓鱼场钓起怪物アクアラット再打倒它们	黄金の钓竿
古代の鱼	あくり～ん	1/1/2	前往ノルディア大溪谷钓鱼场钓起シーラカンス	金色のマナストーン
モンスター使い	ルーガ	1/1/2	前往オルドーラ沙漠打倒随机出现的帝国兵	スーパーブレンドM/奇迹の宝玉
沙漠の珍鱼	あくり～ん	1/1/1	前往オルドーラ沙漠钓鱼场钓起沙漠の珍鱼	体力アップル
帝国との共存	ルーガ	2/2/1	与自由都市アークランド的3名有翼人交谈	无色のマナストーン
すごいケーキ	あくり～ん	1/1/1	前往黄金宫与パーム对话	ねりエサ
求む！コート	ルーガ	1/1/1	前往雪原の村ノーズ与村中的人对话	1500G
お守り	あくり～ん	1/2/2	前往ハーディン砦与守门的王国兵对话	ガードアップル
大渔祈愿！	ルーガ	1/2/1	前往渔村カトゥン与门口的大叔交谈	金色のマナストーン
村长はカゼっぴき	あくり～ん	2/1/2	前往忘れられた村ロズ与村长对话	混乱の结晶/魅惑の结晶



全勇气任务完成条件一览

完成任务需要注意的几点：

1.不是所有的任务在一周目内都可以完成的，其中一些任务只会在议会任务和隐藏迷宫区域内出现。

2.带★的任务指的是一周目游戏中只有一次完成的机会，想要达成条件的玩家注意事先保存记录，除此之外的任务都是在指定的发生地点内随机遇到的，没有完成的情况下还有机会再次遇到。

3.部分剧情战斗的任务条件在一周目很难完成，建议玩家可以放在二周目继承了强力装备的条件下再来挑战。

任务名称	达成条件	报酬	发生地点
敌を一击で全灭！	一击击倒敌人	アタックアップル×1	ミルフィール海岸
味方の攻击3回以内！	合计我方输入3次指令内打倒所有敌人	ミンナオールS×2	メルキア山道
味方が倒れるな！	整场战斗中不能死亡	フッカツ草×3/魅惑の角×1	市长の部屋★
HP回复禁止！	不回复HP结束战斗	大地の毛皮×1	メルキア山道
ギミックで倒せ！	使用战斗陷阱将敌人全部击倒	冰のおふだ×3	メルキア山道
8匹以上倒せ！	合计敌人增援8名后结束战斗	パンノーノ草×3	ファーライト神殿
召唤术禁止！	不使用召唤术结束战斗	赤色のマナストーン×3	自由都市アークランド★
假面の男	使用ディラン给与ラディウス最后一击	スピードアップル×1	自由都市アークランド★
フライドチキンを作れ	使用火属性攻击消灭所有的1	クックバード　マナの实×1/マナの实ドリンク×1/マナの实ゴールド×	グリース平原
召唤术を使わせるな！	在帝国召唤师使用召唤术前将其击倒	战の大事典×4	王都セイントリア
敌の攻击6回以内！	合计所有敌人行动6次以前结束战斗	ねりエサ×4	ハーディン砦
アイテム使用禁止！	不使用道具结束战斗！	美しきレイピア×1	ハーディン砦

任务名称	达成条件	报酬	发生地点
味方が瀕死になるな!	我方成员不进入濒死状态结束战斗	ソフトアーマー×1/ピカピカアーマー×1	セレスティア城★
敌を眠らせろ!	让敌人全部进入睡眠状态一次	ラッキーアップル×1	ウインドール草原
毒を受けるな!	我方成员不陷入中毒状态结束战斗	反射镜×4	ウインドール草原
ダメージ200以上	给予敌人200以上的伤害	マタックアップル×1	カシリア雪原
冰柱で押しつぶせ!	使用战斗陷阱将敌人全部击倒	ガードアップル×1	カシリア雪原
味方の攻击4回以内!	合计我方输入4次指令内打倒所有敌人	2000G	カシリア雪原
敌の攻击20回以内!	合计敌人行动20次前结束战斗	分厚い毛皮×1	帝国召唤兽研究所★
敌を逃がすな!	不让任何敌人逃走结束战斗	复活の宝玉×1	帝国召唤兽研究所
兄の目を覚ませ!	使用ファラ给予ノイン最后一击	マガードアップル×1	帝国召唤兽研究所★
石柱で押しつぶせ!	使用陷阱击倒所有敌人	魔力アップル×1	ノルディア大溪谷
敌を全て暗黑にしろ!	让所有敌人陷入暗黑状态	束缚のムチ×1	ノルディア大溪谷
敌を全て冻らせろ!	让所有敌人陷入冻结状态	ミンナオール×3	神龙の洞窟
盗まれるな!	不被敌人偷盗的状态下结束战斗	无色のマナストーン×3	神龙の洞窟
味方が倒れるな!	整场战斗中不能死亡	封印の角×1	神龙の洞窟★
敌を一击で全灭!	一招击倒所有敌人	赤色のマナストーン×3	最果ての地 ゴーズ★
敌を毒にしろ!	让所有敌人陷入中毒状态!	无色のマナストーン×3	最果ての地 ゴーズ
复活禁止!	不能使用复活魔法和复活道具结束战斗	ケーラレイピア×1	マナの门★
味方の攻击2回以内!	合计我方输入2次指令内打倒所有敌人	ミミズ×4	ウインドール草原
自爆させるな!	在敌人自爆前结束战斗	体力アップル×1	ウインドール草原
敌を10匹以上倒せ!	合计敌人增援10名后结束战斗	3000G	ルオール古城
落とし穴を破坏しろ!	破坏战斗中所有的陷阱	ラッキーアップル×1	ルオール古城
凭依されるな!	不中凭依状态结束战斗	マナの实ドリンク×3	ルオール古城
ダメージ1000以上	一次攻击给予BOSS1000以上的伤害	スーパーブレンドL×1	ルオール古城★(主角为ディラン时)
兄を取り戻せ!	用ファラ给予ノイン最后一击	マタックアップル×1	ルオール古城★(主角为ファラ时)
敌をギミックで倒せ!	使用陷阱击倒所有敌人	エビ×4	メルキア山道
敌を自爆させろ!	在战斗中让敌人自爆结束战斗	魔力アップル×1	ヴァーン火山
味方の攻击3回以内!	合计我方输入3次指令内打倒所有敌人	ミンナオールL×3	暗黑の大地 オヴァド
敌を眠らせろ!	让所有敌人陷入睡眠状态	スピードアップル×1	ヴァーン火山
队列变更禁止!	不交换队员结束战斗	灼热のムチ×1	ヴァーン火山★
敌の攻击4回以内!	合计所有敌人行动4次以前结束战斗	女神の吐息×2	ミルフィール海岸★
防御力を下げろ	将敌人的物理防御力降至最低	ガードアップル×1	ミルフィール海岸
大ダメージを受けろ!	一次攻击受到300以上的伤害	メイルクラッシャー×1	海底回廊★
味方が倒れるな!	整场战斗中不能死亡	サイレントハンマー×1	海底回廊★
隐れるを见破れ!	攻击到隐身状态下的敌人(用魔法攻击)	赤色のマナストーン×3	海底回廊
ギミックで倒せ!	使用陷阱击倒所有敌人	使い てルアー×4	召唤の塔
ダメージ1500以上	一次给予敌人1500的伤害	4000G	召唤の塔
皇帝の最后	使用ディラン给予グロッケン最后一击	アタックアップル×1	召唤の塔★
术反射で倒せ	反弹召唤术解决所有敌人	无色のマナストーン×3	エルドガ要塞
敌を10匹以上倒せ!	合计敌人增援10名后结束战斗	辉きの毛皮×1	エルドカ要塞
片翼の恨み	用ファング给予アメリア最后一击	地狱のトンカチ×1	エルドガ要塞★
浮游机雷を全て爆发	让所有的陷阱爆炸后再结束战斗	マタックアップル	エルドガ要塞
敌を逃がすな!	不让任何敌人逃走结束战斗	スピードアップル×1	オルドーラ沙漠
敌をギミックで倒せ!	使用陷阱击倒所有敌人	复活の宝玉	オルドーラ沙漠
落とし穴を破坏しろ!	破坏所有的落穴陷阱	ラッキーアップル×1	デルティアナ城
敌をギミックで倒せ	使用陷阱击倒所有敌人	无色のマナストーン×3	デルディアナ城
兄弟对决	使用ディラン给予ラディウス最后一击	赤色のマナストーン×1	デルティアナ城★
敌の行动を耐えろ!	让敌人行动12次后再结束战斗	ガードアップル	禁断の大地
敌をマヒさせろ!	让所有敌人陷入麻痹状态	マナの ゴールド×3	禁断の大地
狂化状态で胜利しろ!	我方全员以狂暴化的状态结束战斗	パワードロップ×1	魔界の穴
敌を20匹以上倒せ!	合计敌人增援20名后结束战斗	5000G	魔界の穴
味方の攻击40回以内	合计我方输入40次指令内打倒BOSS	マタックアップル×1	魔界の穴★
アイテムを盗め!	偷到所有敌人身上的道具后再结束战斗	マガードアップル×1	ハーディン砦
全ての敌を暗黑にしろ!	让所有敌人陷入暗黑状态	赤色のマナストーン×3	暗黑の大地オヴァド
ウィードを击坠しろ!	在ウィード飞行状态下击倒它	アイアンホーン×1	クラヴィス神殿★
敌を一击で全灭!	一招击倒所有敌人	スーパーブレンドL×1	クラヴィス神殿
召唤术以外禁止!	只用召唤术攻击敌人	复活の宝玉×1	クラヴィス神殿★
ダメージ2500以上	一次给予敌人2500点以上的伤害	无色のマナストーン3	クラヴィス神殿★

任务名称	达成条件	报酬	发生地点
敌を25匹以上倒せ!	合计敌人增援25名后结束战斗	体力アップル×1	クラヴィス神殿
味方が倒れるな!	整场战斗中不能死亡	魔神の大剑×1	クラヴィス神殿★
カウンターで倒せ!	使用反击击倒所有敌人	アタックアップル×1	クラヴィス神殿
味方が倒れるな!	整场战斗中不能死亡	アタックアップル×1/ガードアップル×1/マタックアップル×1	魔界の穴
召唤术禁止	不使用召唤术结束战斗	体力アップル×1/魔力アップル×1	オルドーラ沙漠
冰の攻击で倒せ!	使用冰属性攻击打倒敌人	赤色のマナストーン×4	魔界の穴
HP回复禁止!	不回复HP结束战斗	ケンカナックル×1/トンズーラの翼×1/战の大辞典×1	王家の地下道★
ダメージ300以上	一次攻击给予敌人300以上的伤害	体力アップル×1/魔力アップル×1	エルドガ要塞★
アイテムを盗め!	盗取敌人身上的道具	赤色のマナストーン×3	魔界の穴
アイテムを盗め!	盗取敌人身上的道具	体力アップル×1/アタックアップル×1/マタックアップル×1	クラヴィス神殿★
召唤术禁止!	不使用召唤术结束战斗	アタックアップル×1/ガードアップル×1	王都セイントリア★
敌を眠らせろ!	让所有敌人陷入睡眠状态	眠りの结晶×3	ヴァーン火山
味方が濒死になるな!	我方成员不进入濒死状态结束战斗	マタックアップル×1/マガードアップル×1	忘れられた村ロズ★
味方が倒れるな!	整场战斗中不能死亡	ラッキーアップル×2	ハインライン★
队列变更禁止!	整场战斗都不交换队员	エビ×4	ミルフィール海岸
召唤术以外禁止!	只使用召唤术攻击敌人	战士の假面×1/女神の吐息×1	ノルディア大溪谷★
复活禁止!	死亡后不能使用道具或魔法复活结束战斗	奇迹の宝玉×1	帝国召唤兽研究所★
敌の攻击15回以内!	合计敌人行动15次前结束战斗	炎の书×4	ヴァーン火山
味方が濒死になるな!	我方成员不进入濒死状态结束战斗	召唤の塔★	
味方の攻击1回以内!	第一次行动直接击倒敌人	スーパーブレンドL×1	王家セイントリア★
アイテム使用禁止!	不使用道具结束战斗	体力アップル×1/マタックアップル×1/マガードアップル×1	自由都市アークランド★
防御力を下げろ!	将敌人的物理防御力降到最低	ガードアップル×1/マガードアップル×1	デルディアナ城★
全ての能力を下げろ!	使用一招降低敌人的所有能力	アタックアップル×1/マタックアップル×1/スピードアップル×1	魔界の穴
味方の攻击8回以内!	合计我方输入8次指令内打倒所有敌人	スピードアップル×4	マナの门★
盗まれるな!	不被敌人偷盗结束战斗	ラッキーアップル×1	神龙の洞窟★
敌を一击で全灭!	一招击倒所有敌人	赤色のマナストーン×3	神龙の洞窟★
隐れるを见破れ!	攻击到隐身状态下的敌人	混乱の结晶×3	幻想の森★
召唤术禁止!	不使用召唤术结束战斗	雷のおふだ×3/冰のおふだ×3/マナの实ドリンク×3	召唤の塔★
味方が倒れるな!	整场战斗中不能死亡	キングスメイル×1	クラヴィス神殿★
味方が濒死になるな!	我方成员不进入濒死状态结束战斗	奇迹の宝玉×1/女神の吐息×1/スーパーブレンドL×1	クラヴィス神殿★

全角色协力技一览

和上辑攻略所说的一样，协力技需要与同伴信赖值达到一定条件才可以习得，而增加信赖值的方式有三种，分别是携带同伴出场战斗；议会时赞成同伴的意见和夜对话。其中夜对话提升得最多，其次是议会，最后是战斗。

协力技无法通过周目来继承，不过只要在议会中尽量选择让所有同伴都赞成的选项也可以快速提升信赖值，这样一周目内可以习得所有角色的协力技与究极协力技，当然通过一起出场战斗也可以习得，不过速度会比较慢。



男主角协力技

技能名称	技能类型	技能效果	协力角色	能力效果
ホーリーナイト	协力技	对敌方全体的物理攻击	ファラ	伤害量140
ストライクムームー	协力技	攻击敌方一组成员的物理攻击，只能对地面的敌人使用	ムームー	伤害量190
カミカゼ斩り	协力技	攻击敌方单体的物理攻击，只能对空中的敌人使用	ガーリット	伤害量220
グレイトタイフーン	协力技	攻击敌方全体的物理攻击	ファング	伤害量140
无限の门	协力技	攻击敌单体的物理攻击	ソティナ	伤害量200
マジックキッス	协力技	我方全体HP大回复+一定回合内我方全员的物理攻击力上升	エルナディータ	回复量170/攻击上升率20%
女神キック	协力技	攻击敌方单体的物理攻击，只能对空中的敌人使用	あくり～ん	伤害量160
アンダーショット	协力技	攻击敌方一组成员的物理攻击，只能对空中的敌人使用	ルーガ	伤害量72/总攻击次数12次
グランドクロイツ	协力技	攻击敌单体的物理攻击，只能对地面的敌人使用	ザイツ	伤害量220
ホーリーラブ	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+我方全员HP大回复	ファラ	伤害量350/回复量200
シャイニングムームー	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+一定回合我方全员的攻击力大幅度上升	ムームー	伤害量350/攻击上升率50%
デュエルナイト	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+我方全员一定回合内处于浮游状态	ガーリット	伤害量400
ラグナロック	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+一定回合内我方全员的速度大幅度上升	ファング	伤害量350/速度上升率50%
トゥルーアイズ	究极协力技	攻击敌方全体的即死攻击，即死无效的场合会以伤害代替	ソティナ	即死成功率50%/伤害量325
ハニームーン	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击，并附加魅惑状态	エルナディータ	伤害量350/魅惑概率80%
ゴールデンブレス	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+我方全员的HP和战斗不能状态全回复	あくり～ん	伤害量250
グローリーアロー	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击，并附加麻痹状态	ルーガ	伤害量350/麻痹概率80%
绝对胜利之剑	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+我方异常状态全回复	ザイツ	伤害量350

女主角协力技

技能名称	技能类型	技能效果	协力角色	能力效果
シンクロブレイク	协力技	攻击敌方单体的物理攻击，只能对地面的敌人使用	ディラン	伤害量285
ロケットムームー	协力技	攻击敌方单体的物理攻击	ムームー	伤害量260
プリンセスナイト	协力技	攻击敌方一组成员的物理攻击	ガーリット	伤害量220
フライングコンボ	协力技	攻击敌方全体的物理攻击	ファング	伤害量140/总攻击次数3次
白き愈しの门	协力技	我方全体HP大回复	ソティナ	回复量250
おしおきの时间よ	协力技	攻击敌方单体的物理攻击，只能对空中的敌人使用	エルナディータ	伤害量285
女神パンチ	协力技	攻击敌方一组成员的物理攻击	あくり～ん	伤害量220
ミサイルシュート	协力技	攻击敌方全体的物理攻击	ルーガ	伤害量100/总攻击次数3次
ホーリーブレイド	协力技	攻击敌方一组成员的物理攻击	ザイツ	伤害量220
ロイヤルランデブー	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+我方全员HP大回复	ディラン	伤害量420/回复量200
スターダストムームー	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击，并附加石化效果	ムームー	伤害量380/石化概率80%
エーテルダンス	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击，并附加睡眠效果	ガーリット	伤害量420/睡眠概率90%
ワイルドウイング	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+一定回合内我方全员的物理防御力大幅度上升	ファング	伤害量420/防御上升率50%
ラストレッスン	究极协力技	我方全体的MP全回复	ソティナ	—
レインボウシャワー	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击，并附加魅惑状态	エルナディータ	伤害量420/魅惑概率80%
メルヘンベル	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+我方异常状态全回复	あくり～ん	伤害量420
シューティングスター	究极协力技	攻击敌方全体的即死攻击，即死无效的场合会以伤害代替		即死成功率60%/伤害量380
绝对正义之剑	究极协力技	攻击敌方全体的物理攻击+一定回合内我方全员的物理攻击力大幅度上升	ザイツ	伤害量420/攻击上升率50%

掌机市场扫描

PSP go的6.10系统成为了破解进程中的最新一道坎，不过黑客们要攻破的还不止这些，最近推出的不少游戏都已经开始对应6.10系统，在老机型上玩新游戏也会逐渐变得困难，不知道这次GEN小组又会有什么奇招呢？好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



国内20号就见到了NDSi LL的身影，比正式发售日还早了一天，当然偷跑伴随而来的就是高价格，第一批到货价格在1900元左右。虽然日版正式发售后，因为货源得到补充使价格降到了1700元左右，不过比起原来的售价来说，即使加上了商家的利润，这个价格还是含有不少水分，所以有意购买NDSi LL的同学不用那么快出手，可以观望一段时间再说。NDSi LL有三种颜色可以选择，除了黑白两种基础色外，还比NDSi初发售时多了一种酒红色，内容物配置方面NDSi LL和NDSi差不多，包括了主机、电源、触控笔和说明书。系统方面，任天堂并没有像之前有的玩家所担心那样采用新的系统，而是和NDSi一样为1.4J，这就意味着能在1.4J系统NDSi上运行的烧录卡就能在NDSi LL上运行，像是黄金版DSTTi和Hyper-R4i等。

NDSi LL的发售对旧机型的NDS价格并未造成对大影响，NDSi依然是购机时的首选，美版单机价格在1260元左右，加上贴膜、烧录卡等配件，1350元以内就能拿下一套。另外神游公司终于在最近公布了行货版NDSi的发售消息，和之前的命名方法一样，行货版NDSi的全称为iQueDSi，预计在12月于各位玩家见面。iDSi不仅拥有中文的菜单，还可以使用中文界面的DS商店，另外完善的售后服务也是水货不能比拟的，有兴趣的玩家可以留意一下。目前神游方面还未公布确切的售价，不过相信只要价格合理，iDSi会成为NDSi在市场上的强力竞争对手。

发售了两个月的PSP go还是没有起色，过高的价格加上没有软件支持很难在国内市场站稳脚跟，谁都不想买台游戏机回家只能当MP4用，那还不如直接买PSP-3000，而且价格便宜很多，目前PSP go报价为1660元，这个价格基本一套PSP-3000入手还有多。PSP-3000价格相比上月有轻微变动，黑色、黄色和绿色分别下调20～30元不等，现在黑色的主机的报价为1250元。

游戏方面，最近发售的《铁拳6》和《小小大星球》都不算太贵，两个都只要260元就能入手，而且《小小大星球》还是官方中文游戏，值得收藏。另外对应6.10系统的游戏已经出现，这意味着不久5.50GEN-D2自制系统就会成为过去式。





尽管偶尔还有破解小组对PSP go的破解进展发布消息，但是从市场的实际反应来看PSP go实质上已经退出了主流市场。理智的消费者也不会在听取商家关于“破解前购买主机价格更便宜”的说法，因为即便PSP go真的能够破解，实际的市场价格也不会贵出多少，而如果持续现状则意味着从某种意义上来说花1600多元购买了一台不能玩游戏的PSP。

PSP-3000的彩色主机在供货方面一直是断断续续，尤其是红色PSP-3000主机不仅价格昂贵（单机1600元），而且市场上还出现了一批更换了5.03系统V3主板的换壳机，也就是利用之前各种渠道回收的V3主板置换进5.03系统以上版本的红色PSP-3000中，用来满足市场对于该色主机的需求。而黄色，蓝色，绿色主机则价格保持稳定，而且短期内也好没有“换壳机”的顾虑，但接近年末市场需求量会有所增加，建议有意购买的玩家趁现在入手，一旦市场上清空现有主机，那么将会像去年年底的V2主板PSP-2000一样出现大量翻新机，给选购带来麻烦。近期黑色PSP-3000依然是玩家的首选，较为充足的货源和全套1450元的稳定价格保证了在未来的一段时间里PSP-3000还可以在市场上继续销售。

NDSi LL已经在市场上开始活跃，首先是烧录卡方面第一时间便破解成功（其实也可以说根本没费什么力气，任天堂这次并没有“难为”烧录市场），价格也从第一时间的1900元迅速降至1700元左右，按照官方主机的售价兑换的话，该主机还有较大的降价空间，玩家完全可以选择等待。当然NDSi全套1450元的价格也会在不久的将来下调，相比于PSP-3000的赶早不赶晚，有意购买NDS系主机的玩家倒是不妨等等。



最近掌机市场最热门的话题就是NDSi LL的发售了，该主机于11月21日在日本发卖后也开始陆续进入国内市场，从初步的评测来看和NDSi的改进并不是很大，而且刚刚发售价格颇高，手头如果已经有NDSi的话就没必须再购买了，如果是想把手头的NDS/NDSL换成新机种或是还没有NDS的玩家则可以再观望一段时间，等价格稳定后再说。

NDS的老机型价格没有太大的变化，韩版NDSL全色都是780元左右。NDSi里面仍然是白色比较缺货，报价1280元，最便宜的黑色为1180元，只有深受女性玩家喜爱的粉色稍微降价，下调到了1220元。

即使进入11月以来电玩市场就比较冷清，但PSP的销售量在众游戏机中还是一直摇摇领先的。受破解消息影响，V3主板的PSP-2000价格有所回落，最新报价为980元，而且颜色充足。见生意难做，不少商家都推出了优惠套装来促销，像是PSP-2000+卡登仕贴膜+8G极速忆棒+原装耳机+USB线+黑角EVA包的套餐，基本包含了购机时必须物品，价格为1250元，性价比比较高，推荐给有意购买PSP-2000的朋友。PSP-3000方面，蓝色和红色全面断货，基本有价无货，黑色仍是市场上的主打，报价是1180元，其次是银色的1350元，基础色里白色的价格已经超越了彩色主的里的黄色和绿色，为1450元，而黄色和绿色的报价则为1420元，也是较为缺货。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1660	1250	1020	985	800	1250	300（HG）	145（HG）
广东深圳	龙漫电玩	1700	1250	—	1070	850	1250	250（Mk2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1550	1230	1100	800	820	1200	320	180
陕西西安	快乐多电玩	1650	1180	980	980	780	1180	330（HG）	190（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1580	1150	1000	950	550	1150	240	120
哈尔滨	鑫星电玩	1540	1100	800	800	500	1150	230	120
福建厦门	快乐多电玩	1650	1230	1070	—	850	1200	300（HG）	180（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	—	1000	1250	250	140
山西太原	逸豪电玩	1730	1250	—	—	900	1280	320	180

硬件短消息

栏目主持：乌冬

文 就爱360

每逢新掌机发售，配件厂商都会趁机大捞一笔。随着PSP go和NDSi LL的上市，绝佳的机会又来了。两款新主机的外形变化不小，包包、保护壳之类的产品肯定与原来的机型不兼容了，玩家必须买新的。PSP go做得更狠，连接口都有变化，摄像头等配件都无法继续使用了。下面看看最近有什么好玩的周边问世吧。

Hello Kitty套装

品名：Hello Kitty 9-in-1 Style Kit
种类：套装
出品：Hello Kitty
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：19.99美元

Hello Kitty这只粉红色的小猫在世界各地都非常受欢迎，下面介绍的这款Hello Kitty NDS配件套装特别适合MM玩家。套装中包括了包包、耳机、USB连接线、车载充电器、耳机等9样实用的配件。所有的配件都是粉红色，而且印有Kitty猫的头像。配件都好可爱，不知MM买了后舍不舍得用呢？



NDSi收纳包

品名：SZC-GDI09
种类：收纳包
出品：Loas
对应机种：NDSi
官方价格：——





简单才是美，这款NDSi收纳包虽然设计简单，但给人的感觉却不错。收纳包采用皮革材料，上盖内有磁铁，可以很好地将上盖吸附到包包上，保证NDSi不掉出来。包包有白色、黑色、粉红色三种颜色可选。

NDS镜头

品名：Zoom Case
种类：镜头
出品：Nyko
对应机种：NDSi
官方价格：24.99美元

NDSi的摄像头配件开始向大型化发展。这款Nyko推出的NDS体积堪比普通相机用的镜头，而且支持多达8倍的数码变焦，可以让NDSi拍摄出质量更高的图片。镜头还有护盖，可以保护镜片不被灰尘污染。产品中还包括了保护壳，以便镜头能够安装上去。不过，让NDS装上这周边的话，携带性就肯定变差了。



PSP go水晶保护壳

品名：クリスタルシエル
种类：保护壳
出品：：ゲームテック
对应机种：PSP go
官方价格：945日元



想要把PSP go全面保护好，保护壳是个不错的选择。这款水晶保护壳，整体分为两部分，可以将PSP go的正面和背部通通保护起来。保护壳在PS键、记忆卡插槽、电源插孔等位置都镂空了出来，不会影响正常操作。产品的透明度很高，游戏时的画面依旧看得很清楚。为了方便玩家欣赏视频，产品背部设计了支撑杆，可以让PSP go斜向站立起来。

PSP go握把

品名：アシストグリップ
种类：握把
出品：デイテルジャパン
对应机种：PSP go
官方价格：980日元



索尼将PSP go外形改为滑盖，按键被移动到了屏幕下方，手感有所变差。想要提升手感，还是买一个专用握把吧。这款握把根据PSP go的尺寸量身定制，上方的卡位采用了弹簧设计，可以将PSP go主机牢牢地卡住。握把重量有70克，外形仿照PS手柄，适合时间游戏的人群。只是将PSP go放到握把上玩游戏感觉有点怪怪的。

NDS多用收纳盒

品名：ゲーム用W收纳ケースi
种类：收纳盒
出品：キャンドゥ
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：105日元



别看这个蓝色的盒子体积不大，其实内部空间了得。收纳盒分为上下两层，中间有隔层。隔层上有独立卡槽，能够放入8枚游戏卡片，产品外壳为半透明，透过外壳可以看到卡片的标签。隔层下方还有一个相当大的空间，恰好能放入一部NDSL或NDSi主机，非常适合外出携带。至于NDSi LL就别想着放进去了，体积实在太大。隔断下方的空间如果不放入主机的话，也可以放放电源、触控笔等小配件。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

说不出理由，最近疯狂迷上了苹果iPhone。如果说iPhone的缺点，那可是一大堆，比如摄像头像素低、无法更换电池等等。但智能手机就是用来玩软件的。得益于苹果的软件购买平台，iPhone上的软件特多，而且优秀之作也不少。下面看看PSP软件业有什么新东东出炉吧。

模拟器

PSPKVM新版发布

PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于11月13日放出V0.5.5 Test3版。新版增强了MP3播放功能，支持搜索，可以显示时间，能够识别ID3 V2标签；改进了MR4代码；加入了对更多Unicode文字代码的支持，可以正常显示中文标题以及各类符号；关闭了系统启动文件夹。PSPKVM支持MP3播放的确是一大亮点，希望作者继续开发新功能哦。



DaedalusX64新版发布

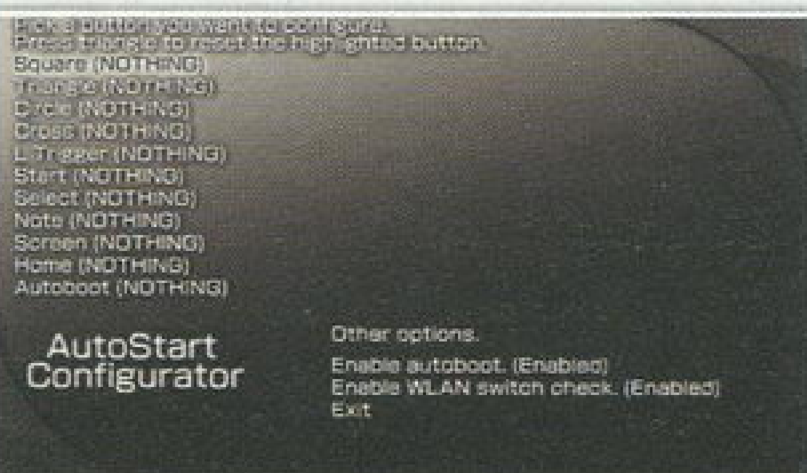
PSP上的N64模拟器DaedalusX64于近日一口气放出Alpha Revision 442、443、444等多个版本。新版继续修正了《纸片马里奥》的运行错误；解决了渲染模式方面的问题；可以更快地清除屏幕画面；改进了高级系统菜单。新版DaedalusX64仍没有逃脱出Alpha版的范畴，所以模拟效果并没有多大的提升。



自制软件

Autostart PRX新版放出

PSP上的自启动设定软件Autostart PRX于11月17日放出V5.1版。新版修复了当存在没有名称的eBoot文件时进入设定界面程序崩溃的问题；可以扫描需要5.0版以上系统运行的游戏；能够运行于GEN自制固件上；加入了对分类插件的支持。默认情况下，PSP开机后会进入XMB界面。但如果安装了Autostart PRX，打开PSP后可以进入指定的游戏或自制软件。而且Autostart PRX可以设定多个随机启动的游戏和软件。按住PSP的不同按键再打开电源开关，便能进入不同的游戏和软件了。使用时，我们需要将名为AutoStart.prx的插件拷贝到PSP记忆棒中的seplugins文件夹内。然后进入自制固件的恢复模式，启动插件。接着在PSP上运行Autostart PRX设定需要随开机启动的游戏或软件。



Media Go新版公开

苹果的媒体管理软件iTunes大获成功，让索尼羡慕不已。趁着PSP go的推出，索尼也放出了自行开发的媒体管理软件Media Go。在11月份，Media Go发布了最新的V1.3版，增加了不少新功能。新版加入了对索爱新型号手机的支持，像X10、U5等，现在也可以通过Media Go来管理文件了。新版全面支持索尼刚刚发布的PSP用6.2系统，用户可以将从PSN购买的漫画传送到PSP主机内，还能够将图片和视频列表同步到PSP中。新版还能够自动检测PSP的系统更新，并将升级文件复制到PSP主机内。新版增强了对微软Windows7操作系统的兼容性，在任务栏中可以控制播放和查看文件传送状态。新版还加入了下载视图功能，可以用于查看下载进度。如果你刚买一台PSP go，那一定要安装Media Go，管理文件很方便哦。



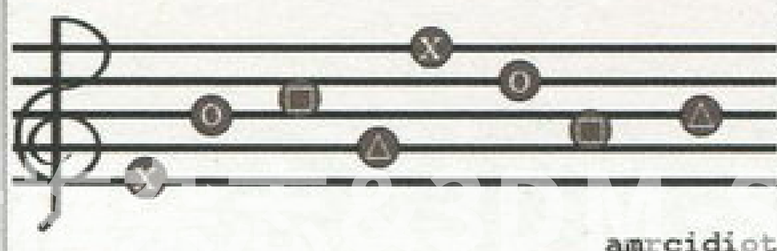
LuaMP3

想用PSP欣赏音乐吗？现在又多了一个选择，它就是LuaMP3。LuaMP3是一款基于LUA语言编写的音乐播放器，最新版是11月15日发布的V0.1版。LuaMP3仅能播放MP3格式的音乐，界面简洁，有点iPod的味道。运行程序后，首先进入文件浏览界面，按○键可以返回上层目录，选中MP3后按×键进入播放界面，再按×键开始播放。LuaMP3播放音时可以显示标签信息以及播放时间。按START键可以返回文件浏览界面，同时按L、R键则能调出系统设置菜单，对CPU运行频率进行调节。

同人游戏

《PSPlay》新版推出

PSP上的音乐游戏《PSPlay》于11月14日放出V1.0版。新版能运行于PSP各种型号上；新增了虚拟键盘；可以发出鼓的声音；菜单和背景更换了新图片。



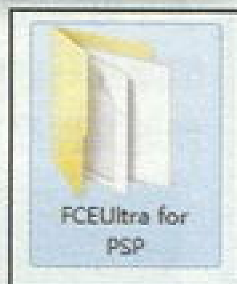
FCEUltra for PSP使用教程

软件名称：FCEUltra for PSP	
软件作者：Allan Cesa	
最新版本：V0.1	
适用机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000	

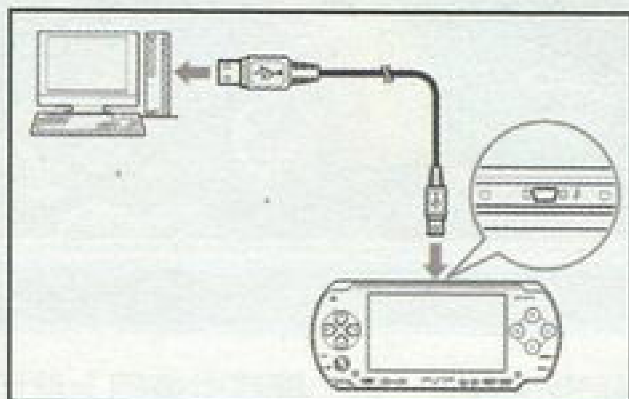
任天堂1983年发售的FC电视游戏机开创了一个崭新的时代，也将世人带入了奇妙的游戏世界。鉴于国情，国内玩家对FC的感情尤为深厚，FC是很多玩家的游戏启蒙者。PSP上的FC模拟器霸主地位一直被NesterJ PSP所占据，而国外玩家Allan Cesa并不服气，制作了全新的PSP用FC模拟器FCEUltra for PSP（又简称为FCEU-PSP）向NesterJ PSP发起挑战。FCEUltra原本是一个优秀的跨平台FC模拟器，在Windows、Liunx平台上有多个版本发布。这次Allan Cesa将其移师到PSP上，性能自然差不了。虽然FCEUltra for PSP还只是发布了初版，但性能已经非常强劲，可以运行大部分FC游戏，画面贴图正确，声音流畅，速度也很快。FCEUltra for PSP还有一些附加功能，支持即时存档。下面就详细介绍一下FCEU-PSP软件的使用方法。

安装指南

1 在口袋光环DVD的实用软件\PSP目录下找到名为fceu-PSP的压缩包，并解压到自己的电脑。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连。



3 将名为FCEUltra for PSP的文件夹以及文件夹内包含的所有文件拷贝到记忆棒PSP\GAME目录下面。



4 将以.nes结尾的FC游戏ROM拷贝到PSP记忆棒中的任意目录内。

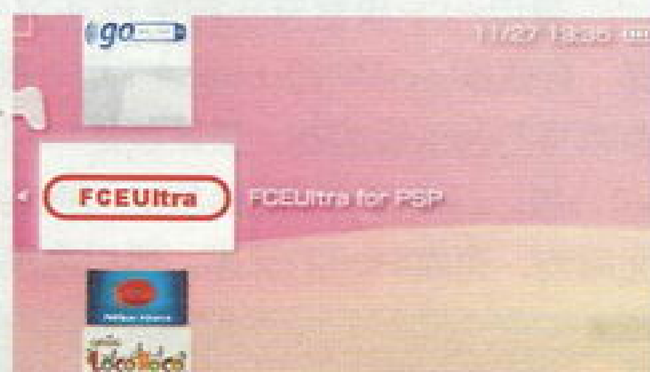


快速上手

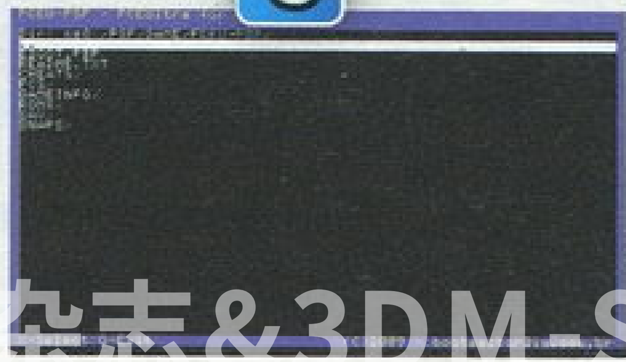
1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



2 找到FCEUltra for PSP软件，按确定键开始运行。

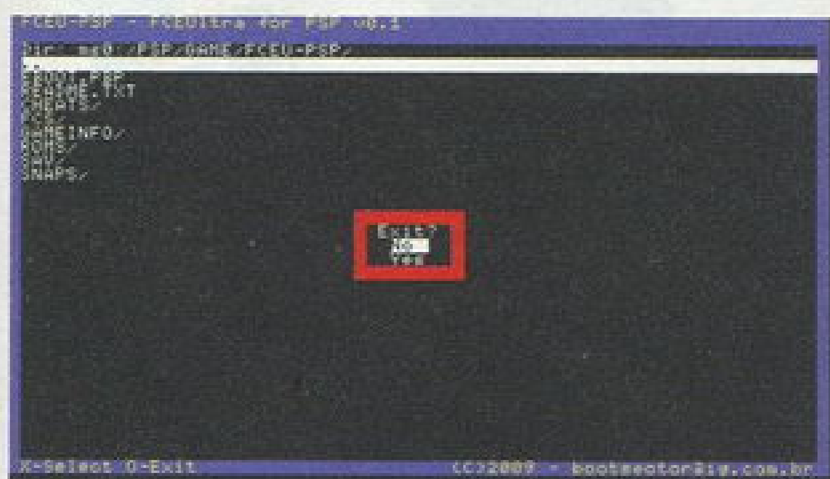


3 首先进入文件浏览器，默认进入FCEUltra for PSP程序文件夹。



4

按○键出现退出提示框，选择Yes后，再按×键确定可退出软件回到PSP XMB界面。



5

选中目录最上方的“..”后按×键进入上级目录，选中目录后按×键进入下级目录。找到FC游戏ROM按×键开始运行。



6

游戏开始运行，用PSP痛快地玩FC游戏吧。

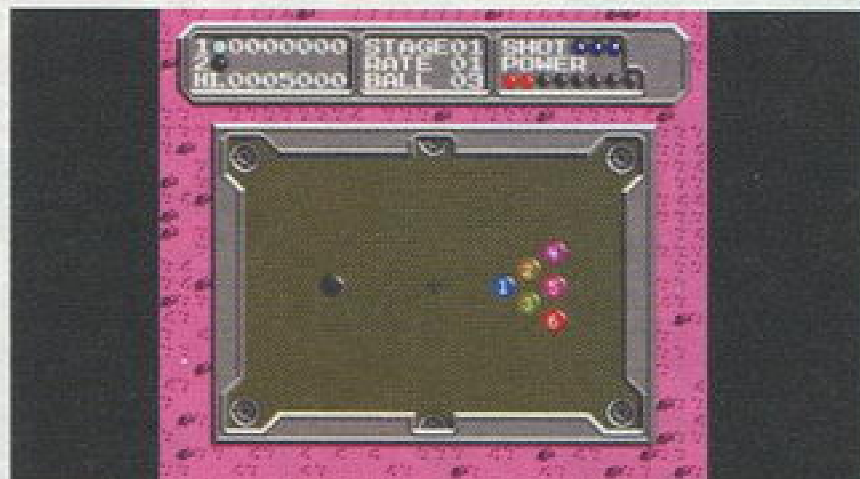
对应按键

PSP	FC
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
×	A
□	B
START	START
SELECT	SELECT
L	进入系统设置菜单
R	放大、缩小游戏画面



7

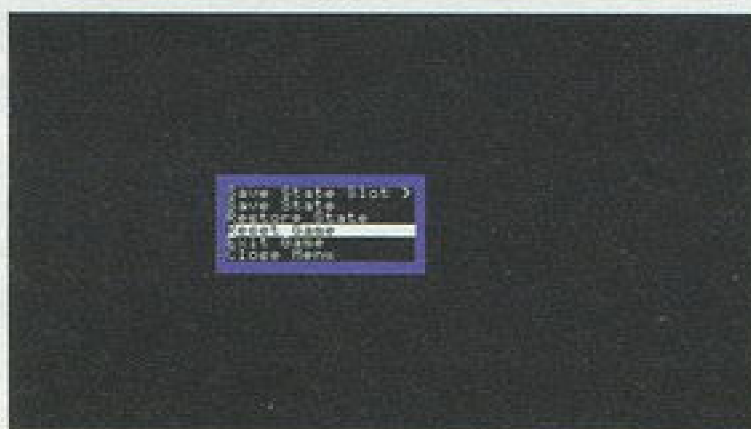
游戏默认以原始分辨率显示，按R键可以将画面保持原有比例放大显示，再按R键画面缩小显示。



8

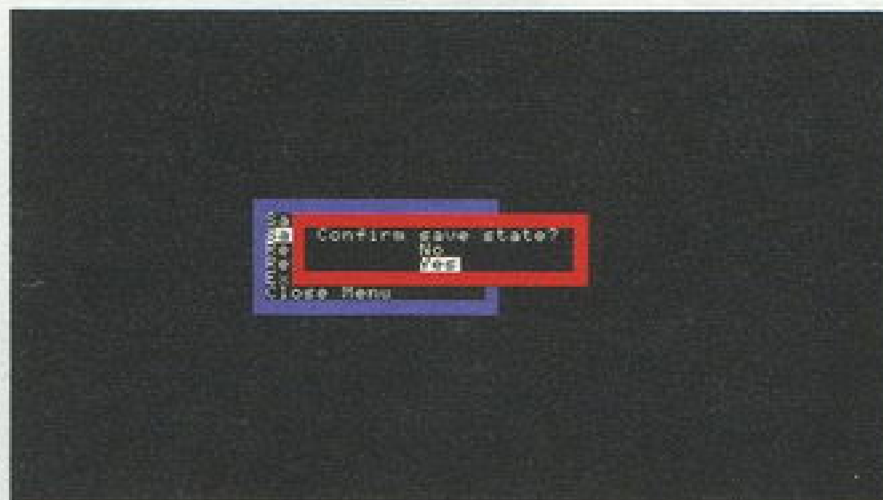
按L键进入系统设置菜单，可以进行游戏进度存取、重启游戏等操作，按×键确定。

英文	说明
Save State Slot	选择游戏进度保存档位
Save State	保存进度
Restore State	读取进度
Reset Game	重启游戏
Exit Game	退出游戏
Close Menu	关闭系统设置菜单



9

FCEUltra for PSP提供了三个游戏进度存取档位，可以将游戏状态即时保存下来。使用时，首先要按L键进入系统设置菜单，选择Save State Slot选项，按×键弹出档位选择窗口。然后选择Save State选项再选择Yes保存进度，选择Restore State选项再选择Yes读取进度。



FCEUltra for PSP的界面比较简陋，另外还有少部分游戏无法运行。但瑕不掩玉，FCEUltra for PSP的确是一款不错的FC模拟器。作者计划在以后的版本中提升画面的显示质量，加入连打功能。相信作者一定能做得更好。



NDS软件学院

NDSi LL比我想象中还要大，大过初代PSP，堪比上世纪80年代出生的厚GB。大屏幕用来玩游戏不错，至少眼睛看着不会累，挺适合眼神不好的老年人。但最让人奇怪的是，体型变大了，按键却没有随之成长，与NDSi的按键尺寸相同。下面看看最近NDS上有什么新鲜事发生吧。

软件新闻

MoonShell新版公开

NDS上最好的多媒体软件MoonShell于11月12日放出V2.07版。新版可以单独调整音乐或视频的音量；采用了全新的自制软件启动器；修复了在iDS上运行自制软件触控屏会失效的问题；改变了文本编辑器中的退出菜单；将文本编辑器程序改为_te.TextEdit.nds；修复了播放部分DPG视频时声音不正常的问题；更新了语言选择菜单。自从MoonShell V2.0版推出后，作者一直做修修补补的工作。其实大家更期待的是MoonShell能加入新功能。



Desmume新版发布

电脑上的NDS模拟器Desmume于11月19日放出V0.9.5 r3084版。新版加入了键盘中断处理功能；修复了背景滚动处理的错误；解决了执行Lua程序的问题。新版Desmume的模拟效果没有很大的提升。运行Desmume，会同时出现两个窗口，一个显示游戏画面，还有一个是命令提示窗口，可以看到程序运行的相关信息。





iPlayer用SFC模拟器开发中

凭借着强大的影音播放功能，媒体播放卡iPlayer获得了成功。加上前段时间iPlayer专用GBA模拟器的推出，更是吸引了众多玩家的目光。而日前GBA模拟器的作者正在开发SFC模拟器，可以让NDS运行SFC游戏。当然，模拟器必须在iPlayer运行，不适用于普通烧录卡，这是因为软件依旧要借助于iPlayer内置的芯片处理数据。SFC模拟器已经完成了最初的界面设计，据作者称，软件在功能上将和GBA模拟器靠拢，支持进度存取、金手指等功能，由于有GBA模拟器的开发经验，相信SFC模拟器的开发会比较顺利，一起来期待吧。



Virtual Game Maker DS 2新版放出

大家对NDS上的游戏制作软件Virtual Game Maker DS还有印象吗？软件最后更新的版本是V0.98。正当外界传言软件已经停止开发的时候，作者Globoeil推出了Virtual Game Maker DS 2，不过平台却从NDS移到了电脑上，可以让玩家在电脑上制作NDS游戏。Virtual Game Maker DS 2的最新版是11月1日发布的V0.24a，更新了浏览器，能够将最近打开的项目自动保存起来。软件对游戏地图的设计别有一手，内置了很多图片素材，像是墙壁、门、桥等等，我们可以将这些元素组合起来形成大的背景地图。



ToneSynthDS新版推出

NDS上的音乐演奏软件ToneSynthDS于10月31日放出V0.23版。新版减少了屏幕闪烁；加入了低频率滤波器；支持新的音阶。ToneSynthDS是一款很独特的演奏软件，通过在矩形框中绘制图形来演奏音乐。运行后，点击NDS的下屏任意位置进入演奏界面。下屏显示演奏矩阵，上屏显示设置选项。左上角的方框中每个小方块都代表一个音阶，选中其中一个音阶后，便可以在演奏矩阵上绘制乐谱。然后点击上方的播放按钮可以开始播放。点击右上方上下箭头的按钮则可以切换上、下屏界面，将上屏界面切换到下屏便可以进行系统设置了。ToneSynthDS的操作简单，即使不怎么懂音律的人，也能创作出好听的音乐。

Woopsi新版公开

NDS上仿Windows程序Woopsi于11月15日放出V0.4版。新版加入了日历、多行文本框、图形过载等功能；将开发平台升级到了VC++ 2008；字体系统采用位图项目；当没有被选中时标签文本为灰色；修复了滚动框和图形显示方面的问题。不过程序仍停留在演示层面，实用性很低。



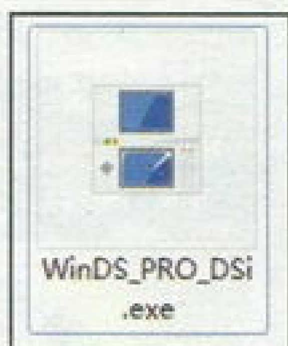
玩转模拟 WinDS PRO DSi使用教程

软件名称：WinDS PRO DSi
最新版本：V2.3.6
相关网站：http://windspro-en.blogspot.com

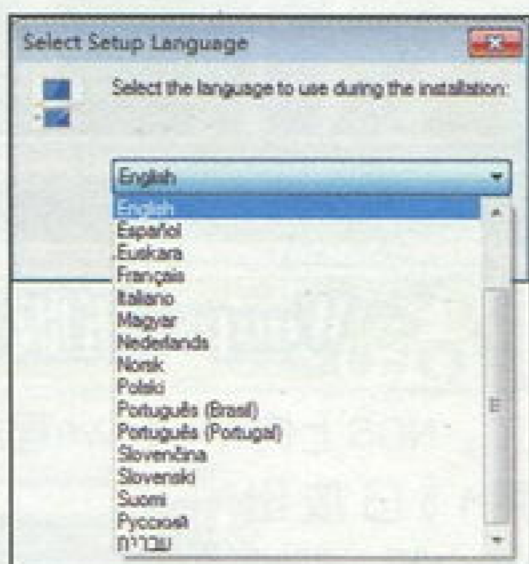
经过数年的发展，电脑上的NDS模拟器已经逐步走向成熟。NO$GBA、Desmume、iDeas可谓是NDS模拟器中的三强，各有优缺点。而WinDS PRO DSi这款软件则是将NO$GBA、Desmume、iDeas三款NDS模拟器以及GBA模拟器VBA统一进行整合，方便玩家使用。确切点说，WinDS PRO DSi是一款外壳软件，内置了NDS模拟器和GBA模拟器。WinDS PRO DSi的最新版是11月12日发布的V2.3.6版。新版更换了皮肤；安装时采用Unicoide字体代码显示；更新了VBA版本；My Zoom采用最新插件；Desmume更新到V0.9.5 r3084版。下面让一起看看WinDS PRO DSi的安装和使用方法吧。

安装指南

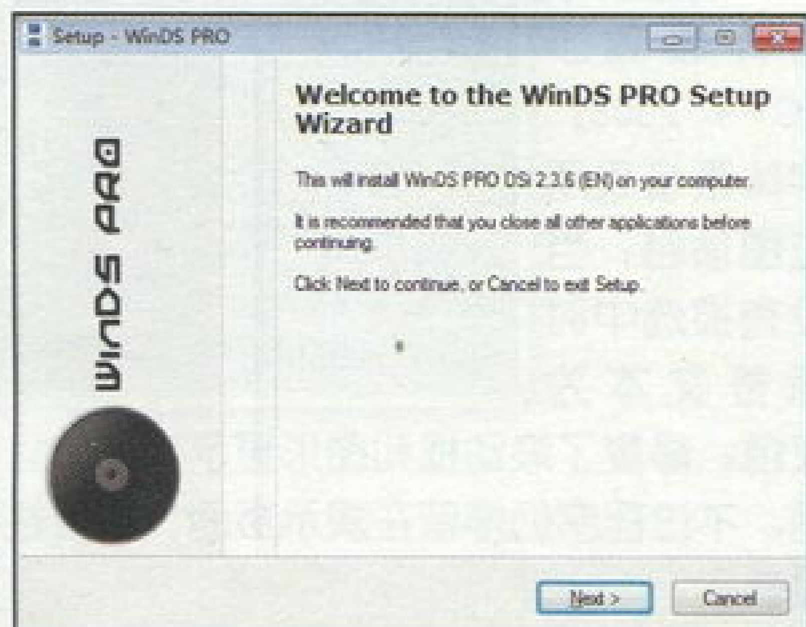
1 在口袋光环DVD的实用软件\NDS目录下找到名为WinDS_PRO_DSi压缩包，并解压到自己的电脑。



2 双击程序运行。程序支持法语、德语、意大利语等多种语言，不过没有中文，这里建议选择English。点击OK按钮确认语言。

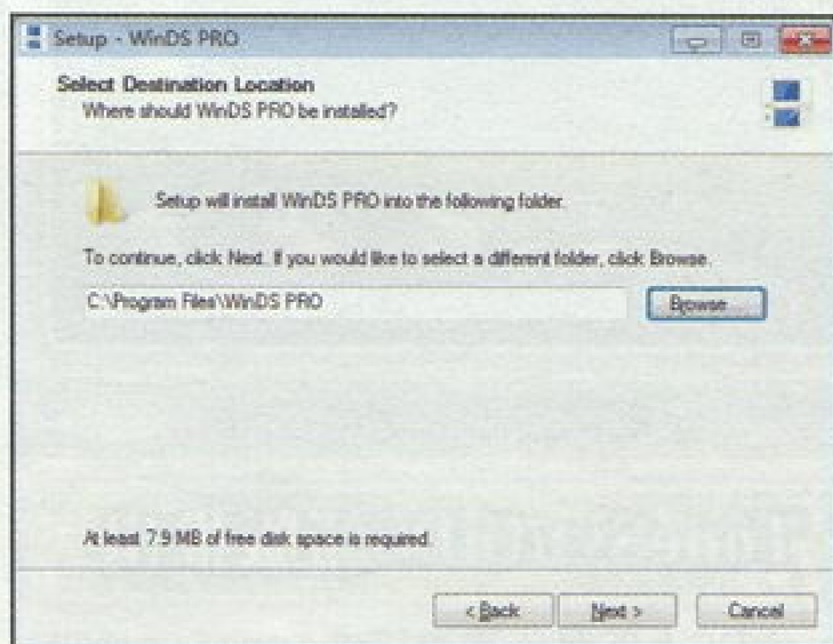


3 进入安装界面，点击NEXT按钮进入下一步。

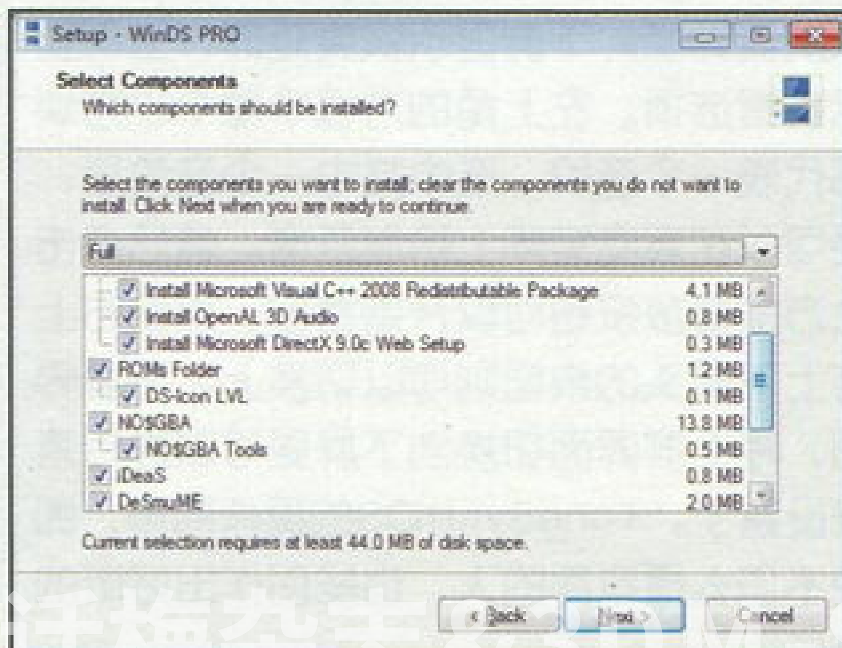


4 出现软件的最近更新内容，点击NEXT按钮进入下一步。

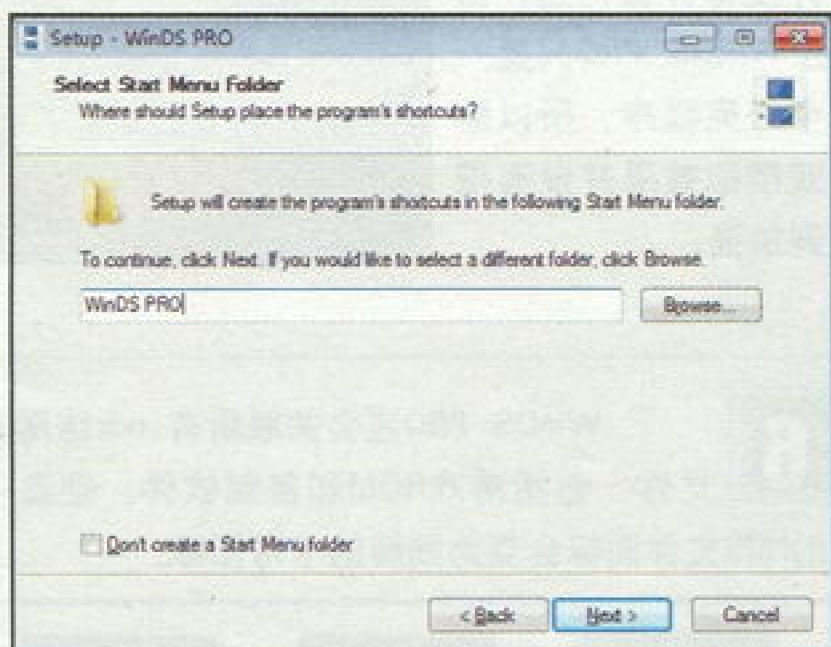
5 进入安装路径选择界面，默认安装到C盘，可以点击Browse按钮安装到其他路径。选择完毕路径后，点击NEXT按钮进入下一步。



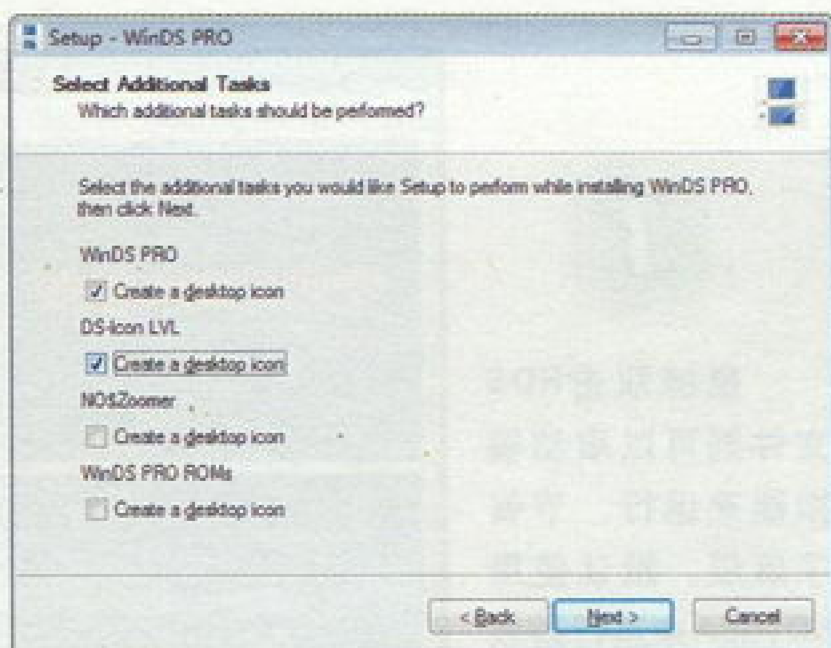
6 进入模块选择界面。默认是Full模式，全部安装，所有的功能模块都被选中。我们可以根据需要安装。然后点击NEXT按钮进入下一步。



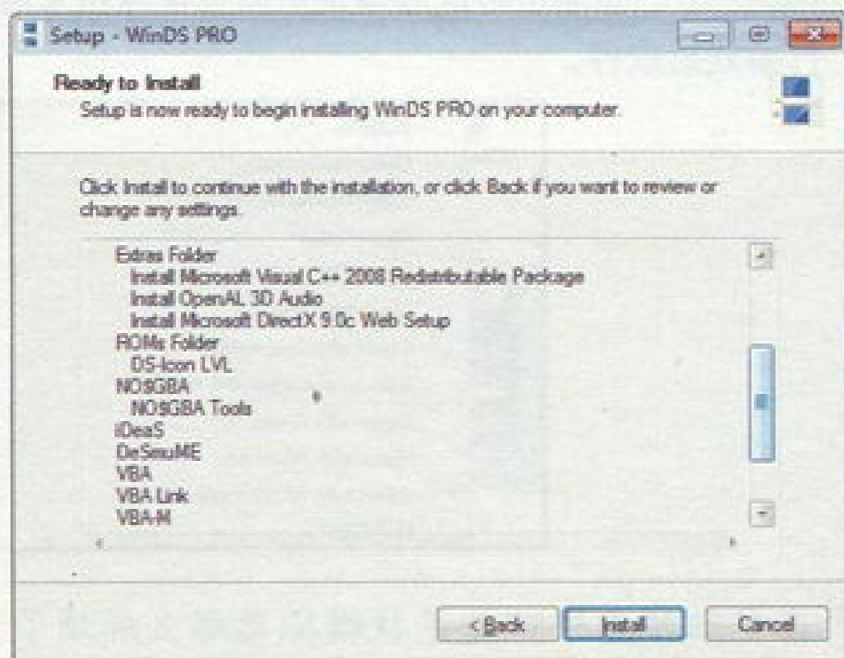
7 出现菜单名称选择界面。默认会在Windows开始菜单程序中建立文件夹，方便用户启动模拟器。如果勾选Don’t Create a Start Menu Folder，可以不创建文件夹。设置好后，点击NEXT按钮进入下一步。



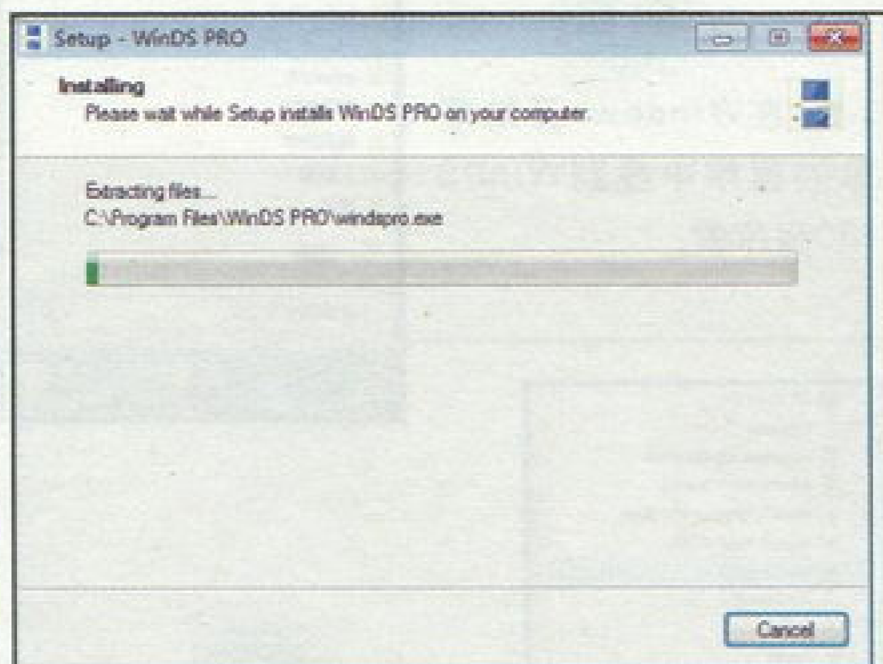
8 进入桌面快捷方式选择界面，可以选择在桌面上建立快捷方式的模拟器。接着，点击NEXT按钮进入下一步。



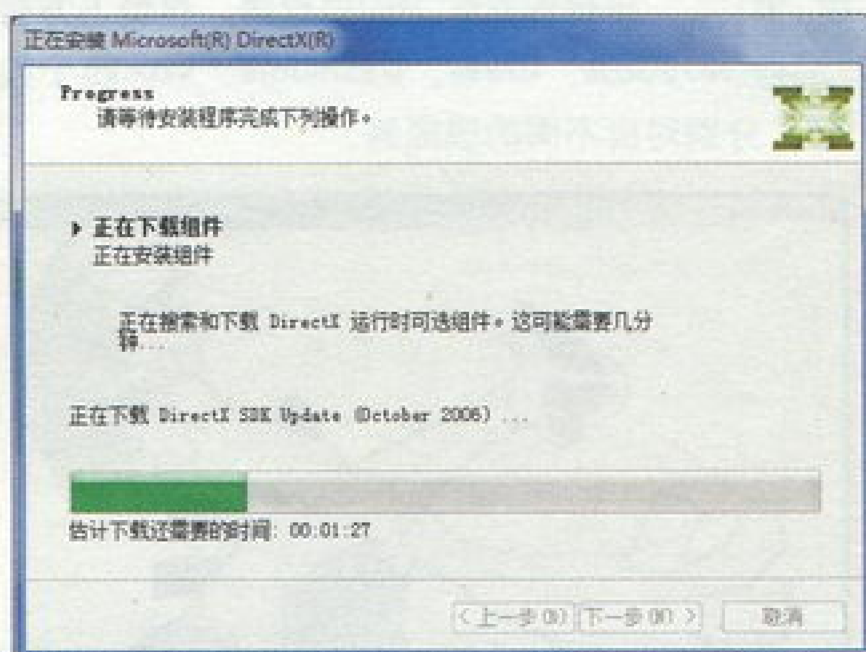
9 进入提示安装界面，软件会将前面的选项统一列出，如果不需要做更改，点击NEXT按钮进入下一步。



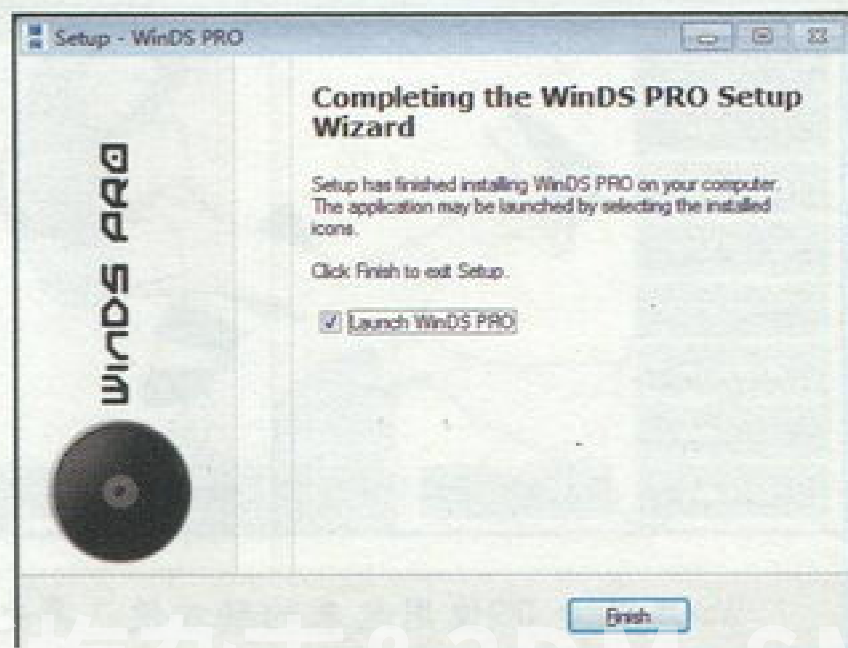
10 安装开始，会显示进度条，点击Cancel按钮可以取消安装。



11 如果你的电脑没有安装Direct9，软件还会自动从微软网站下载并安装。



12 软件安装完成，点击Finish按钮完成安装，同时启动软件。



快速上手

1

在Windows开始菜单的程序中找到WinDS PRO程序集。





2

点开后，选择WinDS PRO开始运行。

3

出现WinDS PRO主界面，界面下方有NO$GBA、iDeas、Desmume、VBA四个按钮，分别对应不同的模拟器。



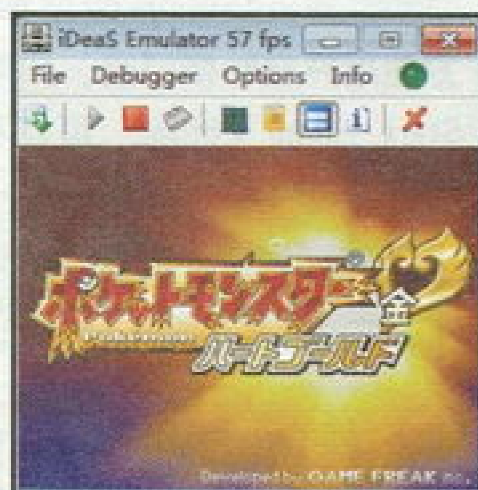
4

WinDS PRO内包含了NO$GBA、Desmume、VBA这三个模拟器的多个版本，点击按钮后会出现版本供玩家选择。而iDeas则只有一个版本可选。



5

点击模拟器图标可以开始启动对应的模拟器，使用方法上并没有什么特别。由于WinDS PRO只是一个外壳程序，所以游戏模拟效果并没有得到加强。



6

WinDS PRO还会关联所有.nds结尾的文件，包括游戏ROM和自制软件。硬盘中的NDS文件图标会变为独特的卡带图标。



打砖块中文.nds



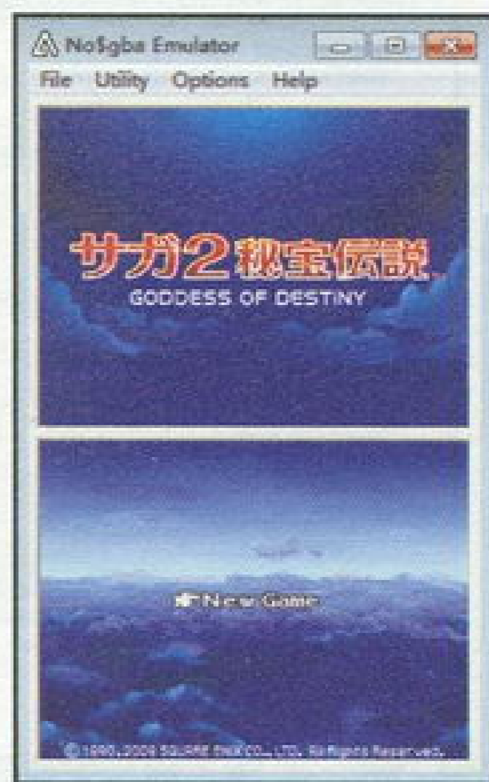
魂斗罗.nds



计算DS训练中文.nds

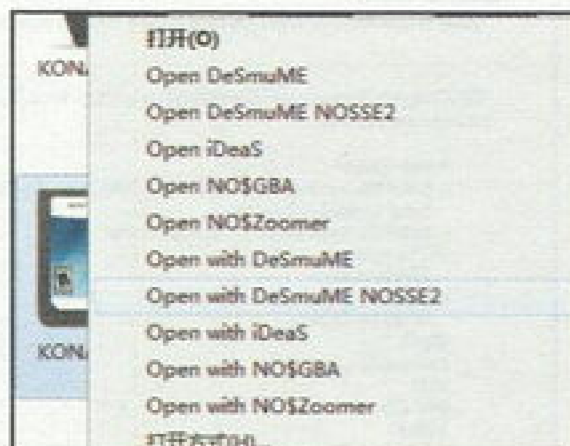
7

鼠标双击NDS文件则可以启动模拟器来运行，节省了麻烦。默认使用NO$GBA来运行游戏或软件。



8

选中NDS文件后，单击鼠标右键在弹出的菜单中可以选择使用其他模拟器来运行游戏后软件。



WinDS PRO DSi使用起来的确方便，再也不用在电脑硬盘中四处寻找模拟器那么麻烦了。只是希望WinDS PRO DSi能够跟上各模拟器的更新进度，并且开发自己独有的功能才好。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	双核版M14 1.44
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在11月24日对M3DS/G6DS Real的双核系统内核进行了更新维护，此次升级后，双核系统中的樱花版内核核心系统为v1.44 X，原版系统核心为v4.6Beta X，相比之前都有了部分改进。这次更新主要增加了游戏的全局设置功能，并且为即时攻略添加了自动书签的保存功能：

·增加游戏的全局设置功能，可以统一设置已设定游戏或新增游戏的选项参数；

·游戏即时攻略增加自动书签保存功能；

·使用M3DS Real原版系统v4.6Beta X游戏运行引擎，游戏兼容性和M3DS Real原版系统v4.6Beta X相同；

·解决了《庭格尔恋爱气球之旅》（4089）在加入软复位的情况下，使用麦克风时死机的问题；

·修正了《巨龙战争》（4237）下屏幕运行花屏及其他回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《王国之心 358／2天》（4261）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《好想告诉你 情感培育》（4301）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《爆丸战士》（4327）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《元素猎人》（4328）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《魔法工厂3》（4329）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《时尚精品店》（4336）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《疯狂机器2》（4345）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《思乡之风》（4347）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《汽车总动员》（4352）不能正常使用即时存档的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《光之四战士 最终幻想外传》（4353）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《海腹川背·旬 第二版完全版》（4354）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·解决了《光之美少女 小游戏合集》（4355）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《我的宝宝2》（4361）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《召唤之夜X 泪之王冠》（4369）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·解决了《疯狂兔子 回家》（4376）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·修正了《警察新兵》（4377）回避码对策问题和在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《芭比与三个火枪手》（4382）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《动物园世界》（4384）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《时尚宠物明星》（4387）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《雷顿教授与恶魔之箱 友情版》（4392）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·修正了《51号星球》（4396）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《乐高摇滚乐团》（4414）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《地牢突袭》（4418）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《料理妈妈3》（4427）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《梦幻之星Zero》（4429）回避码对策问题，以及在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

·金手指库文件更新到2009年10月27日前对应的最新游戏（仅英文金手指文件cheat_ENG.db）。

LIKY 提供



PSP版《刺客信条 血族》已经发售，大家应该已经开始领略主角阿泰尔的冷酷魅力所在，这里献上真人版阿泰尔的COSPLAY供大家欣赏，造型服饰都堪称专业哦。

■眼神够犀利。



■全身装束很专业，不过身材似乎有点矮啊。(-_-b)



■哇噻，连HIRO都来了，赶紧把阿泰尔时空转移了。

胧月：不看兵器的话，与《灵魂能力》中的扎萨拉梅尔很是相似。

乌冬：乌冬：连"……から"是不礼貌的发言还不懂，真枉为NICO厨了。







马修 提供

武将也可爱

——《真·三国无双5》Q版武将玩偶

上辑的专题中，马修我又借机怨念了一次胎死腹中的大头版《无双》，不过此“大头”没了，还有彼“大头”，今天给大家看的是Q版的《真·三国无双5》武将，该套Q版玩偶一共推出了两套，都是来自于《真·三国无双5 Special》，玩偶的表情生动，POSE也非常到位，既有明显的原作风格，又不失Q版玩偶特有的可爱有趣。一起来看看吧——



■第一批的全部12个玩偶。

第二套玩偶的全部角色

曹丕

夏侯惇

司馬懿

趙雲

馬超

諸葛亮

月英

凌統

陸遜

甘寧

貂蝉

董卓



▶三国第一狠人——吕奉先。



胧月：对比Q版原画，真是超高的还原度。



LIKY 提供

新奇玩具考验你的化学知识



■插入元素标本来创造怪兽。





■这就是配套的元素标本，随装置附带的只有3种，更多的需要另外购买。（赚钱有道）



■创造出自己的怪兽后与地方怪兽战斗。

胧月：乍看起来是低龄向的玩具，涉及到的化学知识却不算简单，比如FeC的化学结构就让我想了半天。

Bandai公司不久前推出了一款有趣的小玩具，这个小玩具可以让玩家自己组合不同的化学元素来创造怪兽，然后让怪兽进行对战，听起来是不是很新颖呢？

这个玩具其实是根据正在日本热播的动画片《元素猎人》改编而来（NDS上也有同名游戏），《元素猎人》的故事讲述的是未来地球上的元素突然全部消失，并通过次元空间转换为各种怪兽来袭击人类，于是主人公与同伴一起开始了对抗怪兽、回收元素的旅程。而这个玩具，正是片中主人公的元素回收装置，那么它到底怎么玩呢？

这个装置看起来像一个手机，有一个黑白画面的触摸屏，屏幕会用点阵画面显示怪兽以及数据等等。玩家要创造怪兽时，必须插入各种“元素标本”，不同组合的元素标本会创造出不同的怪兽。比如，插入碳（C）和铁（Fe）的元素标本，可以得到碳素钢（FeC），从而创造出“ハガネ”这个怪兽。插入1次氮（N）元素标本，再插入3次氢（H）元素标本，就会得到氨（NH3），从而创造出“シビトリュウ”这个怪兽。根据不同的化学元素组合方式，可以创造出丰富多彩的怪兽来，而这对玩家的化学知识也是一个考验。

在游戏的过程中，玩家要创造出自己的怪兽来与其他怪兽对抗，战斗的过程也非常紧张，由于怪兽之间有属性相克的要素，创造出合适的怪兽是胜利的关键，而召唤过程有时间限制，越强力的怪兽所需的化学式越复杂，所以操作起来非常紧迫。

值得一提的是，该装置也支持无线对战，培养自己的怪兽然后与朋友进行对战也是一件有趣的事情。该装置售价4515日元，约合人民币三百多元，感兴趣的玩家可以留意。

“口袋光环”片尾MV相关



胧月 提供

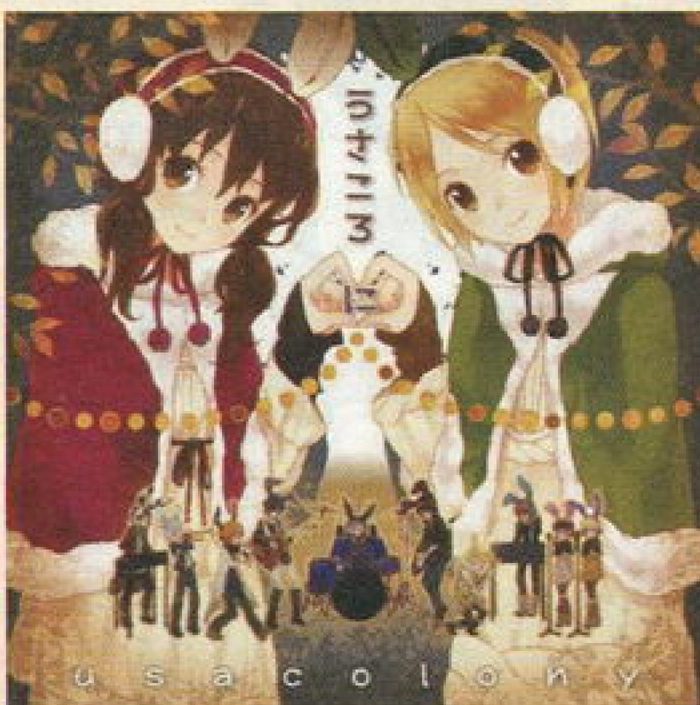
最近有不少读者在回函表中询问片尾MV的出处，遗憾地告诉大家，这些MV并非来自任何游戏或动画，而是由同人音乐社团或个人创作的。提到同人音乐，“东方”当仁不让地是最响亮的名字之一，其轻灵透明的曲风和各式奇怪却华丽的命名受到广大ACG迷的喜爱。不过由于笔者是“东方”的外行，并且该系列的PV不少都包含出血、猎奇的暗黑系镜头或台词，所以在选择“口袋光环”的结束MV时不经意地避开了该系列，哈哈哈。（阿鲁：这应该怨你自己总盯着那些暗黑系的看吧，正常的明明有很多。）

同人音乐的创作人有的借助“VOCALOID系列”（初音、KAITO、MEIKO、镜音、巡音、GUMI等）在网络发布原创曲目，有的则是直接小规模出版由歌手演绎的CD，以兔子形象为标志的うさころに-就是这些同人乐团里的一支劲旅。该乐团由两名主唱、约10名作曲者、吉他手和画师组成，创作出如《magnet》、《RIP=RELEASE》、《ロミオとシンデレラ》、《歌に形はないけれど》、《サイハテ》等百万级视听纪录的名曲，两名女性主唱うさ和ヤマイ也以极高的完成度翻唱过许多VOCALOID曲目，之前“口袋光环”里收录的《Cendrillon》、《夕日坂》便是うさ翻唱的版本了。不管你是通过什么途径知道这个乐团，如果对其歌手或作曲者的作品感兴趣的话，可以关注一下他们发售的三张CD。



■うさころ 一

01：VACATION
02：恋するうさぎ
03：Wandering
04：银色小道
05：フェルマータの恋情
06：君のとなり
07：ひとしずく
08：おねがい☆プロデューサー
09：サルビア
10：Cyclone
11：それじゃまたね
12：附赠曲目



■うさころ 二

01：WITH
02：G-A-M-E
03：水槽
04：カペラ
05：雪那～セツナ～
06：wind
07：fighting pose
08：キラキラ
09：cidre
10：オルゴール
11：さんぽみち
12：five minutes
13：HAPPY TIME（附赠曲目）



■うさころ 三

solo side (disc1)

01：アイオライトの夏
02：海岸通り
03：ねがい
04：雨音、既视感
05：うぜーんだよ！
06：カンタレラ -carnal ver.-
07：一から兽
08：Boys & Girls be ambicious！
09：红一叶 -sultry ver.-
10：Shooting Star
11：, cause I am here
12：向日葵

duo+ side (disc2)

01：百合と群青
02：Red Garden -type U-
03：Memories
04：ACUTE
05：月も太阳
06：magnet -reversible ver.-
07：おやすみ



胧月：个人对《初音未来 女歌手计划》的续作充满期待，可以是“初音未来 女歌手计划2”，也可以是“巡音露卡 女歌手计划”甚至“镜音 双子歌手计划”等等。PSP版在画面上也不用怎么进化，加入合唱曲目并提高动画和原曲的同步率就好。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

10月新番动画大部分进度已经过半了，目前追看的11部动画基本素质还算不错，不过当时为了宝野阿姨的OP才去看的《战斗司书》逐渐进入高潮，而一开始就打得很欢快的《圣剑锻造师》却开始走上了卖萌的道路，这真是世事难料啊……

萌属性解析篇 腹黑（上）

腹黑一词源于日语腹黒い（はらぐろい），原指表里不一、笑里藏刀，不过在ACG的世界里这一词往往用在外形很可爱的萝莉、正太、御姐身上，那种乖巧的外形和阴暗的内心形成了强烈的冲突感和扭曲感、随着此类角色的增多，越来越多的宅男们接受并喜欢上了他们，甚至有段时间到了疯狂追捧的地步，因此腹黑逐渐演变成为萌属性并在宅男群体中广泛流传。

■小翠啊，你要是不会说话那该多好啊……

傲娇型腹黑

既然说到了腹黑娘，就不能不提到曾在2006年称霸萌战的翠星石（出自《蔷薇少女》），这个活宝从登场开始就一直不老实，从第一次见到樱田纯时就不断从语言上进行攻击，在两人关系熟识之后更是进化到了拳打脚踢，同时非常热衷于欺负比自己晚

诞生的雏莓，长期把小萝莉吓到哇哇大哭，因此也被樱田纯冠以了“黑心人偶”的称号。虽然翠星石最喜欢数落人、陷害人、欺负人，可实际上她是最在意樱田纯的一只人偶，并且非常看重姐妹之情，就算是违背父亲的意愿也不愿和姐妹刀刃相向。之所以会有黑心的性格，完全是她为了不被大家冷落而故意为之，说到底她就是一只怕寂寞的小兔子。

无限之魔女——贝阿朵莉切（出自《海猫鸣泣之时》），这个一开始就将六轩岛上除战人外的所有人全数杀过一遍后，又开始为了逼迫战人承认她是魔女的事实玩起了棋盘游戏。在玩游戏的过程中，贝阿朵莉切一次又一次地以不同的方式杀掉战人的亲属，甚至还和她的师傅一起上演了一场煽情的苦肉计，差点就让战人踏入了她精心布下的陷阱。随着两人一次次的交锋，贝阿朵莉切开始逐渐对战人产生了感情，虽然很多时候依旧是十分残忍地对待战人以及不时发出那没品味的笑声，不过事实上贝阿朵莉切并不是一个单纯嗜杀的魔女，她这样做的背后隐藏着另一个不为人知的秘密，鉴于动画版目前正在连播中，因此就不再继续说下去以免有透剧之嫌，最终的结局还是要由大家自己去发掘。


■贝阿朵，其实你是个好人。

可爱、优雅型腹黑

自然界拥有华丽外表的生物往往是毒性很强的，在ACG界外形可爱、优雅的生物往往内心也是十分阴暗的。来自克隆星的青蛙型生物TAMAMA二等兵（出自《青蛙军曹》）拥有十分可爱的外表，酷爱零食，并且十分崇拜KERORO军曹。由于对军曹的崇拜到了一种病态的地步，因此只要有女性（特别是操着一口能登麻美子腔且爱说四字短句的某人）接近他亲爱的军曹，TAMAMA就会瞬间变成另一种生物。狂暴后的TAMAMA极度危险，满口的冲击波乱射起来不分敌我，因此常常会看到军曹被“可爱”的TAMAMA搞成爆炸头。

之前介绍了女性和外星生物，可不要以为最毒只有妇人心，某些爷们黑起来一样要人命。在《银魂》这部恶搞加吐槽神片中，真选组里的冲田总悟随时都一副无精打采，事不关己的摸样，如果因此就忽视了他那你就大错特错了，他的好兄弟土方十四郎就曾经有很多次差点被“误伤”，而肇事者还始终一副心安理得的摸样，长期用“啊，不好意思手滑了一下”这种借口来搪塞，试问要怎样手滑才能做到将佩刀拔出来然后稳、准、狠地向土方十四郎的头上砍去……幸好我们的土方兄武艺过人，不管是利刃还是导弹都能成功避其锋芒，甚至还有时间吐槽两句，不然就算有九条命也不够赔啊。可就是这样一个手滑不眨眼的腹黑男，在《银魂》第二次人气角色投票中还得到了第二名的成绩，由此可见腹黑的魅力是多么的令宅腐人士着迷。


■TAMATAMATAMATAMA……

游戏美图秀



栏目主持：洋葱

天气越来越冷了，读者们注意加衣服别感冒了啊。最近冻得脑袋发晕，一时想不出啥主题，这次就来个大杂烩吧……（众：说了这么多原来是在找借口。）





洋葱：个人非常喜欢的一张，上色实在是很有爱啊。






阿鲁:可悲的小猫啊，竟然被一个小小的道具给诱惑了，你们难道就没有一点身为猫的自觉么。


洋葱:看猫那目光，我怎么觉得它扑的是人……








阿鲁:此娘为傲娇属性，鉴定完毕。


乌冬:这、这是!


阿鲁:蓝～蓝～路!


洋葱:这是蓝蓝子吧。





iPhone进行时

栏目主持：伊娃

随着中国行货iPhone的上市，越来越多的软件推出了支持简体中文的更新版本，其中最令笔者深刻的莫属《星空漫步》V3.2多国语言版本了，其中自然包含简体中文，看着每一颗天体的详细中文介绍，着实令人感动！而且本版本中更可一键切换宇宙中审视地球的视角，极力推荐！

情报速递

为军事做贡献，招兵买马也靠iPhone

据报道，英国皇家海军正利用第三方开发的名为“皇家海军工程挑战软件”的程序来测试工程兵的技术、心理和思维能力等各项潜力指标。其中包含五个交互式的任务，要求被测试者利用iPhone的触摸屏去处理各种拟真的公务情况，任务完成后，软件便会详细地给出分数、排名等评判结果。难怪英国皇家海军的发言人这样说：“这个程序的作用就在于能正确地挑选出普通市民中的精英加入到海军中来，同时这对于他们来说也是一段奇妙的人生经历。”

深圳联通iPhone俱乐部成立

继广州iPhone俱乐部成立之后，深圳联通全力打造的iPhone俱乐部于11月21日正式成立。当天下午，深圳联通iPhone俱乐部在深圳市福朋喜来登酒店的EDV酒吧举办了一场名为“沃的iPhone之夜”的盛大开幕仪式，宣布该俱乐部正式成立。该俱乐部会员可尊享联通提供的多种线上线下特色服务，如WO.3G入网优惠、俱乐部体验中心专属服务、高端联合品牌会员服务、iPhone会员沙龙、iPhone配件购买优惠、维修优惠等。晚会现场提供了各种美味的自助餐，同时更有著名影星徐静蕾的助阵，在现场协同主持人大谈iPhone并和现场FANS热情互动。晚会上还播放了很多有关iPhone软硬件的宣传片，并举行了iPhone演奏音乐SHOW及抽奖活动，多位iPhone爱好者还获得机会亲自上台体验iPhone手机的独特魅力。深圳联通有关负责人表示，联通iPhone俱乐部会借助全新的“沃”品牌，为广大用户提供更优质的网络和更周到的服务，感受“精彩在沃”的巨大魅力。



游戏 Game 忍者刺客

Ninja Assassin
■Warner Bros■ACT■63.4MB■4.99美元



本作是根据由韩国巨星Rain主演的同名电影改编而成，由华纳兄弟亲手操刀，是影片上映前的一道美味开胃菜。作为一款横板清关动作游戏，虽然采用的是全2D表现手法，但整体表现精细华丽且十分流畅。游戏收录了故事模式和生存模式两大模式，并有4名角色供玩家选择，每个角色都拥有着各自独特的技能：使用二刀流的狂剑客出刀凶狠，适合持续强力近身作战；而会隐身的忍者则是躲在暗处，伺机进行绝密的暗杀。本作的操作方式简便爽快，只需用手指向任意角度滑动触摸屏，主角便会按照滑动的轨迹进行跳跃或出刀攻击，而快速地点击屏幕则可飞出手里剑攻击敌人。游戏的过关难度相当高，BOSS战也制作得惊心动魄，而且游戏还十分厚道地提供了在线联机模式，推荐给喜欢动作游戏的玩家。



光环视频收录

游戏 Game 疯狂的城堡

Castle Frenzy
■Gameloft■ETC■76.3MB■1.99美元



Gameloft的新作《疯狂的城堡》是一款极限防守型游戏，其剧情讲述的是魔王复苏并带领其麾下的各种怪物向王国进军的故事，而玩家则奉命前去拯救城堡。游戏的音乐大气恢宏，全3D的画面也异常华丽震撼。游戏的目的就是让玩家爽快，只需一根手指便能操控一切，将敌人用力砸死或扔出去，即可得到金钱奖励，还可不断折磨敌人，敌人的死法越华丽那么得到的金钱也就越多，获得的金钱可购买或升级各种神兽、魔法机关使得虐杀更加酣畅淋漓。游戏提供了3种难度以便满足玩家的各种口味，而一周目通关后还会解禁生存模式，喜爱挑战极限的玩家不要错过了。本作同样支持Gameloft Live，且收纳了总共2000点的成就点数，成就饭们赶快来抢吧！



光环视频收录

游戏 Game 蒙特祖玛的宝藏2

The Treasures of Montezuma 2
■Alawar Entertainment■PUZ■22.6MB■1.99美元



PC平台的热门消除类解谜游戏《蒙特祖玛的宝藏2》再度移植iPhone平台，虽称为2代，但游戏整体变革不大。界面风格由之前的竖屏变更为现在的横屏，石块的形状也发生了变化，不过仍然分为6种颜色，而且各颜色所对应的道具效果也与初代相同。每关的目标都是收集一定数量的宝石，宝石都镶嵌在各色石块上，三个或三个以上石块连成一线即可消除。随着游戏的进行各种夸张炫丽的辅助道具会一一解禁，通过赚得的金币即可购买。道具是游戏过关的关键要素，使用起来也颇为麻烦，必须连续消除相同颜色的石块至少两次才能激活。本作的流畅性相比初代有很大提升，至少不会出现因满屏道具横飞而卡屏的状况。

光环视频收录



文 AKIHA 编 胧月

轻松日语教室

最近和朋友联机《对决传说》。虽然本质上还是个可以大量投机取巧的不成熟乱斗型游戏，不过对于我们《传说》FANS来说，单单是角色大杂烩便已经足够博得我们的欢心了。《Fate》、《灵魂能力》、《铁拳》、《对决传说》、《火影》、《BLEACH》、《高达》、《怪物猎人》、《梦幻之星》……看着这些大量的联机游戏，不由得赞叹一句：PSP果然棒！

热衷的网游被无故封号了，明明没有开任何外挂程序……人生就跟茶几一样，上面摆满了悲剧啊。

“被人瞪了”，3名建筑工人向路过行人找茬

——不料对方竟然是山口组直系组长，工人被痛打

噗。

很少有如此逗到笔者骨髓都发笑的蛋疼新闻了。事件发生在尼崎市的路上，三名被害者与暴力团山口组的直系组长细川干雄（64岁）擦肩而过，借口“被他瞪了”而上前找茬，结果被细川与他的小弟们痛殴一顿。目前细川已被当地警方逮捕。然而面对施暴嫌疑，细川予以否认，坚称“先动手的可是对方”。三名被害者则说“哪想得到对方是暴力组织的人啊”。

>これは**组长**は**恶**くないだろ。**先**に**因缘**つけた**方**が**恶**い。（ko re wa ku mi tyo—wa wa ru ku nai da ro。sa ki ni in en tsu ke ta hou ga wa ru i。）

译文：这不关组长的事吧。分明是先找茬的不对啊。

>これ**相手**が**组长**じゃなかったら**一般人**に**何**するつもりだったのだ。（ko re a i te ga ku mi tyo—jya na ka tta ra i ppan jin ni na ni su ru tsu mo ri da tta no da。）

译文：对方要不是组长而是一般人的话他们准备干什么啊。

>**二十岁**そこそこの**土方**が**64岁**のジジイに**因缘吹**っかけるってw。（ha ta qi so ko so ko no do ka ta ga ro ku jyu—yon sai no ji ji—ni in en fu kka ke ru tte。）

译文：二十岁左右的土木工人竟然向64岁的老爷子找茬，笑。

>**殴**る、とかヌルイよ。とりあえず**事务所**に**拉致**して**话**を**闻**こうか。（na gu ru、to ka bu ru i yo。to ri a e ze ji mu yo ni ra qi si te ha na si wo ki ko—ka。）

译文：殴打什么的真是太留情了。应该不管三七二十一先拉到事务所去聊聊才对啊。

>ダメだw **言**いがかりをつけるプロに、**言**いがかりの**素人**が**向**かってっちゃダメだ。（da me da。i i ga ka ri wo tsu ke ru pu ro ni、i i ga ka ri no si ro to ga mu ka tte ttya da me da。）

译文：不行啊（笑）。面对职业找茬的人，外行人去找茬是不行的啊。

>**调子**こいて**因缘**つけた**相手**が**山口组**の**组长**で **返**り**讨**ちに**遭**ったから**警察**に**泣**き**付**いたのかw。（tyo—si ko i te in en tsu ke ta a ite ga ya ku mi no ku mi tyo—de、ka e ri u qi ni a tta ka ra ke—sa tsu ni na ku tsu i ta no ka。）

译文：得意忘形而去找山口组组长的麻烦，反而被教训了所以就去找警察哭诉吗。（笑）

>この**建设作业员**、**无事**に**年越**せるのかな？（ko no ken se tsu sa gyo—in、bu ji ni to si ko se ru no ka na？）

译文：这些建筑工人，能平安无事地过年吗？

>「**人**を**见**かけで**判断**してはいけません」というのは、こういうことだな。（hi to wo mi ka ke de han dan si te wa i ke ma sen。to i u no wa、ko—i u ko to da na。）

译文：“不应该以外表来判断一个人”，说的不就是这回事嘛。

从2CH的反应来看，果然不出我所料。大家都对这档子事表示不得不爆笑，常在河边走，哪能不湿鞋，久走夜路必撞鬼。相信这条新闻对那些做着同样蠢事的不良青年们是一记良药没错。而对于被逮捕的组长，笔者禁不住同情起来。说起山口组，虽然是黑道，但是对无辜平民出手可是被道上严令禁止的。对于组长来说这可真是飞来横祸啊。

不行……肚子笑痛了……

世界名言集·一

谚语告一段落，从今天开始咱们就将敲开世界名言集（日文版）的大门。既然是名言，大家自然多少都有听过一部分的了。看着这些日文版的遣词造句，跟印象中的中文结合起来，相信也别有一番乐趣。

●常识とは、十八岁までに身につけた偏见のコレクションのことをいう。(jyo-si ki to wa、jyu-ha ssa i ma de ni mi ni tsu ke ta hen ken no ko re ku syon no ko to wo i u。)

注释：所谓常识，就是人经历到十八岁时所累积的偏见——语出爱因斯坦。

●大切なのは、疑问を持ち续けること。(tai se tsu na no wa、gi mon wo mo qi tsu du ke ru ko to。)

注释：重要的是，不要停止质疑——语出爱因斯坦。

●君子は人の美を成して、人の恶を成さず(kun si wa hi to no bi wo na si te、hi to no a ku wo na sa zu)

注释：君子成人之美，不成人之恶。意即君子助人成功，不促人失败——语出孔子。

●天は人の上に人を造らず、人の下に人を造らず(ten wa hi to no u e ni hi to wo tsu ku ra zu、hi to no si ta ni hi to wo tsu ku ra zu)

注释：上天不会创造出人上之人，也不会创造出人下之人——语出福泽谕吉。在日本是非常出名的名言，意即人人生来平等。但福泽先生想要表达的是，为生来平等的人人带来贫富差距的，正是学问的高低，所以福泽先生主张人人都应该积极地追求知识。

（福泽谕吉，日本明治时期的著名思想家及教育家，东京学士会院的首任院长。他作为日本著名私立大学庆应义塾大学的创立者，被列为明治六大教育家之一。他的肖像被印在1万日元的纸币正面。）

●オマエの物はオレの物、オレの物はオレの物(o ma e no mo no wa o re no mo no、o re no mo no wa o re no mo no)

注释：——你的东西就是我的东西，我的东西还是我的东西——语出日本著名小学生技安。



潇洒的台词赏析·七

男、男主角……

大家对他的印象是：理想主义者、烂好人、烂好人（因为是重要的事情所以说两遍）、初级魔术师、凭什么大家都要缠着你、厨房才是你的战场、射杀百头是外挂请你不要拿出来当做最终超杀……等等。

总之还是正统地介绍下，卫宫士郎，受到第四次圣杯战争的危害而成为孤儿，憧憬着收养他的义父卫宫切嗣，以成为正义的伙伴为生存目标而不断努力至被称为“烂好人”的地步。机缘巧合下成为第五次圣杯战争Saber的主人，因推倒各大魅力女主角而在3次元世界中被众人虎视眈眈……

角色选定

●やってやろうじゃないか。(ya tte ya ro-jya nai ka。)

译文：那就陪你玩玩吧。

登场

●いいぜ、觉悟はできてる。(i i ze、ka ku go wa de ki te ru。)

译文：来吧，我早就做好觉悟了。

胜利后 台词

●……じゃあな。色々言いたいことはあるけど、アンタのことは忘れない。(jya a na。i ro i ro i i ta i ko to wa a ru ke do、an ta no ko to wa wa su re nai。)

译文：……永别了。虽然有想说点什么，总之我是不会忘记你的。

小局胜利

●立てよ、ここからだぜ。(ta te yo、ko ko ka ra da ze。)

译文：给我站起来，战斗现在才正要开始呢。

终局胜利

●アンタの愿いは、俺が坏す。(an ta no ne ga i wa、o re ga ko wa su。)

译文：你的愿望，就由我来毁掉吧。

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树



整理本辑的“掌门人”的这一天，正好是感恩节，这里小编们感谢所有读者们的支持和厚爱。年末游戏大潮来势汹汹，各位朋友们应该又要面临玩哪个好的抉择了，还是老话——挑一个自己最喜欢的游戏，实在挑不出就抓阄出来，总之，把游戏玩透了，才能充分感受到游戏的魅力。还有呢，就是那个仍然不消停的H1N1，冬天了，即使攒钱慢点，也一定保证吃好穿暖并适当运动，身体健康了，那些乱七八糟的疾病自然就都退让啦。好，下面开始本辑的“掌门人”！

莫名的空虚

我实在太高兴了，因为我从买第一本《掌机王SP》（第79辑）到现在，我依次上了“交流空间”、获一等奖的“中奖名单”和“掌门人”！简直比当初实现双掌机制霸时还感动，而且有种全机种制霸的感觉。一种莫名的空虚感顿时涌上心头……

兴义 张旋

马修：书中出现也是一种“收集要素”……也有很多读者问如何才能在掌门人等栏目露脸，其实只要多来信，写下你生活、游戏里的趣事，就有机会在书中和广大读者见面啦。

盲先知：难道张读者的这感觉就是传说中的“高处不胜寒”？

可鱼

我利用“T－600”型核心电脑来分析了阿鲁的外貌及名字，我发现了一个“惊天动地”的秘密！原来阿鲁的“头”不是真正的头，而是一个面具；而阿鲁的真名也不叫“阿鲁”，而叫“可鱼”，并且从名字还分析出阿鲁每次说话都是“阝可鱼曰”。

贵州 于永川

阿鲁：这个……吐槽点太多我一时找不到从什么地方入手了。

洋葱：可鱼你好，可鱼再见……

盲先知：我对你那台神奇的电脑很感兴趣。

马修：看了半天才知道“阝可鱼曰”是“阿鲁”被拆开后的形态。

掌门人，喜欢你没道理。（沈阳 李原宇）

掌机王BASARA

从小编形象上看，马修像真田幸村，羽纹像宫本武藏，阿鲁有点像本多忠胜。还有近似的：雷伊近似于丰臣秀吉，米格近似于森兰丸。

昆明 许一鑫

乌冬：马修的长枪、羽纹的双持武器和阿鲁的盔甲都和游戏里颇有相似之处。不过马修只有一把枪，真田幸村可是双枪流。

阿鲁：说雷伊的块头和秀吉有些相似好理解，不过米格和森兰丸……难道因为都穿的是短裤？

宅方针

再一次衷心地说，希望可以介绍一下Galgame的重要厂商以及其主要的系列作品，和Galgame的发展史。望能切实做好这项工作，服务宅男，服务社会，贯彻“宅”的重要思想……

广东 连章凯



LIKY：任重道远啊，阿鲁赶紧建立好一系列宅方针，引领广大宅男同胞往更深层次进发。



乌冬：阿鲁表示，虽然目前有着种种困难，但依然会坚定不移地执行上级的指令，支持、鼓励和引导宅民向更高、更深的领域前进。



阿鲁：我什么时候表示过了……

《掌机王SP》的各位小编好！我是来找伊娃的，我就是伊娃介绍的在LU论坛发表单手玩《山脊赛车2》视频的作者。得知自己的视频被伊娃看到后，深感荣幸！但是，我是男的，因为灯光问题，加上本人有点宅，太阳晒得少，所以手偏白。总而言之，由于伊娃的疏忽，本人被同学、朋友、家长、门卫、保安、清洁工阿姨……等等“耻笑”为“女玩家”，精神上受到很大的创伤！本来伊娃应该赔偿一笔精神损失费的，（伊娃：这也太黑了吧……）不过现在有个将功补过的机会，就是让所有《掌机王》读者都知道这个视频！例如可以把这个视频放到光盘中，什么？你做不到？那让我上回掌门人总可以了吧？

深圳 曾进



伊娃：伊娃其实是知错就改的，LU论坛中及邮件中我都给曾同学写过道歉信了，现在又如了曾同学的愿，终于摆脱“夜不能寐、茶饭不思”的内疚之苦了！



羽纹：不仅上了掌门人，视频也收录到光盘中了。



阿鲁：你已经红遍半边天了，请伊娃吃饭，不，请大家吃饭，哈哈！

轰龙，我收服到了！



正在狩猎，回复药用完了，耐力也见底了，眼看就要猫车了，突然一个戴帽子的少年向轰龙投出精灵球，只见精灵球吸入了轰龙在地上摇了三下，收服了！神啊，这是什么？捏一下脸，梦醒了。

浙江 朱力洋



乌冬：日有所思，夜有所梦，看来朱读者是白天玩这两款大作太投入了吧。



阿鲁：我白天玩美少女游戏，晚上看美少女动画，怎么就梦不到美少女？



只言片语 《无限边境》和《恶魔城》一样，是我在NDSL上的必玩游戏！（广州 MAX）

讲故事









雷伊来信

最近收到了怪叔叔雷伊的明信片，感谢你对我写作的支持，祝你和森林里的动物们快乐度过每一天。

内蒙古 黄思超

伊娃：恭喜雷伊从原始人进化成为怪叔叔。

乌冬：和森林里的动物们快乐度过每一天……看来进化还不彻底啊。

雷伊：……



我对小P的感情有多深

话说我和我的小P还真有缘，有一次我把小P忘在学校了，第二天发现它不见了。我翻箱倒柜，找遍抽屉，书包也不见踪影，我彻底失望了。正当我心灰意冷的时候，却在一家电玩店发现了它，原来是被人偷走了又转卖到了店里。幸亏我跟那家店的BOSS很熟，不过还是花了400大洋才“赎了身”。说到底，还要谢谢那位“三只手”，要不发生了这件事，我还不知道我对小P的感情有多深呢！不过，还是要告诫各位同学注意财物安全啊。

福建 王存志

雷伊：听起来很有戏剧性。不管怎么说，大家以后还是多多注意随身物品吧，小P小N给我们带来了这么多快乐，可不要把它们随便遗忘在角落哦，否则它们也会和你玩捉迷藏的。

马修：400元……话说老板也有点不讲义气呢，得知是你被偷的PSP后仍继续出价卖，貌似也构成了销赃……

 122辑最喜欢小编博客，阿鲁是我的同党兄弟啊！（广西 lzz56）

摔机二则

有一天，我叫几个同学离开我家玩，我把小P偷偷带上去玩（我是偷买的），打牌时把小P放在沙发上面，结果一不小心只听一声巨响，我心一惊：老天啊，我的小P才买了几个月啊！我赶紧把沙发移开，抢救小P。幸好，在我的神手之下，小P康复出院了。要说索尼的东西质量还不错，偶没看错索尼！

厦门 死神

现在的游戏机的质量真是越来越好，某日我正在专心致志地玩游戏，突然，一声爆竹声把我吓了一大跳，手中的掌机直接掉落到地上，我心里一慌，赶紧拿起游戏机一看，游戏还在正常运行，真让我感慨！

上海 徐晨龙

LIKY： 今年流行摔机么……这都是今年"掌门人"里刊登的第几起摔机事件了？

阿鲁： 玩游戏机的方法虽然很多，但是还是不要摔着玩吧。

马修： 再结实的机器总摔也受不了……以后还是多多注意为上，否则哪次真摔坏了可就欲哭无泪了。

我有个想法，就是《口袋妖怪》可以利用NDS的麦克风功能出一款新的《口袋》游戏，就是玩家通过麦克风输入指令，从而让游戏内的PM接受命令并作出反应，这样就可以让游戏玩家感受TV动画中精灵决斗的真正感觉，让我实现此愿望吧！

常州 金炜

马修： 利用麦克风和游戏中精灵互动的《口袋妖怪》早有啦，是N64的《精神抖擞的皮卡丘》，金炜同学可以试下，至于通过语音战斗，这个主意不错，不过对于国内不懂日文的玩家来说，如何读出日文假名拼写的技能……这个还是要考虑的。

乌冬： 如果打战斗塔，嗓子会喊干的……

《深爱》效应

最近《深爱》受到广大男性的好评，尤其是在这种充满为爱而饥渴的校园中，所以有些朋友一回宿舍就聊自己的进度。结果班主任与政教处主任听到了风声，以为很多男生都谈了恋爱，不仅做了许多思想工作，还召开男生开大会，甚至有些厉害的玩家被其父母误解而揍了一顿。

广西 伍新元

马修： 这款游戏竟然这么厉害……

胧月： 难道这个游戏在国内也已经产生效应了？

运动会



运动会要到了，回想一下从初中到高中的六年以来，什么都没有参加过，只是在一旁"观战"，这次自然也不例外……虽说重在参与，但我这体格还是算了吧，惭愧啊惭愧！谁叫我不长肉呢……

瑞丽 徐思凡

羽纹： 说到运动会比赛，我这不长肉的人也被老师拉去充过数（也就是打酱油），参加的项目还是扔铅球和跳高。跳高还好，体重轻点还有些心理上的优势；铅球就那啥了，比赛时看着其他体尖的强健体魄就心虚，不过最后成绩居然不是垫底，奇迹。

马修： 运动会啊，体育好的自然是出风头咯，不过没有运动细胞也可以自得其乐啊，像马修我当时，聊天、看书、打牌、玩游戏……娱乐项目很多呢。

游戏倦怠期

也许大概是从去年开始，看自己喜欢的书都没以前认真了，以前两天就能看完的书现在花好多天都只能看个大概，很多时候都是懒得看。游戏也是一样，半年多没怎么玩居然没感觉到。当然强迫自己是没用的，那样不好，希望朕能尽快变回以前的朕吧，哈哈，小米格。

河北 李军

嘟嘟：陛下显然是进入了游戏倦怠期，应该暂时罢机休养生息，等恢复元气后再迎接下一波游戏大潮。

乌冬：最后五个字立功了……

阿鲁：被皇上调戏应该是一种福气，也许吧……

你一言我一语

我在121辑又看到有人说"悲剧"了，这词是彻底流行起来了么？

莆田 フリーダム

马修：正如古人说的那样：有人的地方，就有悲剧。

有没有不卡机的《心金·灵银》ROM？

北京 郑鑫洋

马修：121辑赠送的光盘中的就是打过二次修正补丁的啊。

想让你卡里的钱变为999999吗？去银行取款机，插入银行卡，输入"上上下下左右左右BABA"……

贵州 闷油瓶

马修：这……是Konami某游戏里的改钱秘技么？

三个女编哪个最漂亮啊？

江阴 沈磊

马修：这问题如果回答，我最少得罪两个人……

小时候，觉得自己玩游戏时可以拯救全世界；现在大了才发现，我在玩游戏时全世界都拯救不了我……

南京 诸神の黄昏

马修：这总结真精辟，让我们在游戏的拯救与被拯救中忏悔自己的罪业吧，orz……

对于我来说，PSP的价值就等于《秋之回忆》、《互动剧场》、《CLANNAD》；对我来说，上述游戏的价值就等于我的生命。

山西 魔使

阿鲁：PC平台不少优秀的AVG都在往PSP平台发展，相信用不了多久你会发现你的生命会比现在更有价值

120辑玩家画廊里的自画像全是《口袋》，马修你好自为之……

赤峰 白夜

马修：120辑的玩家画廊就是配合《心金·灵银》发售嘛。

紧急情况！我119辑中奖了，可估计寄来了我也已经改好名字了，因此请编辑看到这封回函表时，记得把陈紫瑆改成陈祉莹，不然又得去开证明了……

南宁 月音十夜

马修：呃，非常抱歉，确实看到晚了，大家再有这么重要的消息记得用Email或电话联系吧。另外，月音十夜MM也是《掌机王SP》史上惟一一个两次中奖又两次都要开证明的读者。

让我的文章发表，再上了"掌门人"，我一定请小编们吃大餐。

太原 Lelouch

马修：呃，把文章投来吧，大餐就免啦。

班里有人玩小P，老师说："再玩我给你扔了。"然后那同学的小P就掉地上了……

银川 孙添

马修：汗，原力与你老师同在（微鞠躬）。

通缉

1.114辑自由谈《逆转裁判——那些难以忘却的女性角色》作者Chintty及熟人亲友，见此通缉令后请尽快用Email与我们联系，告知Chintty同学的稿费收取方式、样书收取地址及邮编，以便我们尽快为Chintty同学补发稿费和样书。

2.123辑玩家点评《像素垃圾 怪物 豪华版》的作者见到本通缉令后也请尽快用Email与我们联系，以便尽快为您发放稿费和样书。

 也许只有当《黄金太阳DS》发售时，我才能重新找回小时候的感动吧。（沈阳 徐雨宇）

玩家画廊



本溪 反叛小强

马修：这自画像还真酷。



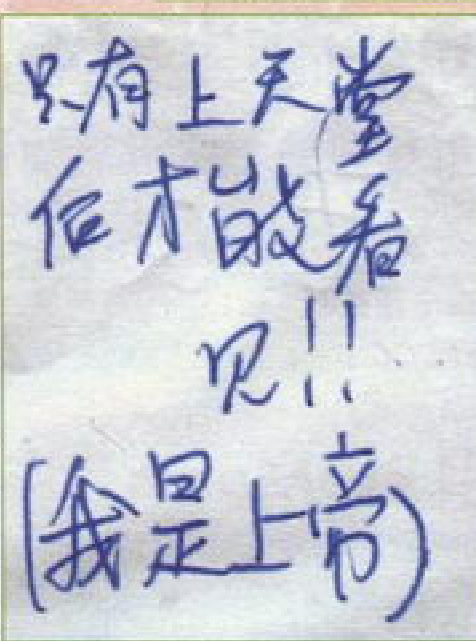
北京 喜洋洋

LIKY：童趣风格的机器人，竟然还有PSP和NDS！



河池 可达鸭

马修：宅……很明显应该找阿鲁PK。



上海 耗仔

羽纹：这辈子我是看不见咯。



武汉 赵亮

马修：非常可爱的风格。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、119、121～123辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、120辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，《NDS专辑VOL.4》，定价：28元。《口袋玩家》第10～19、24辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

下辑预告

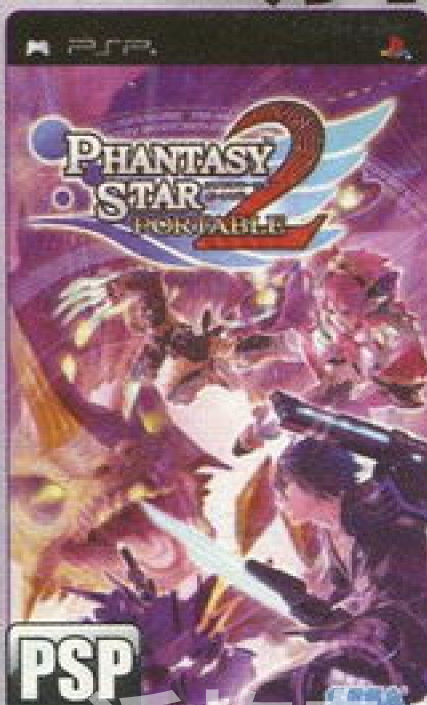
掌机王SP VOL.125

12月中旬全国上市

重点内容



NDS 雷顿教授与魔神之笛



PSP 梦幻之星 携带版2



PSP 机动战士高达 高达对高达 Next Plus

只言片语 120辑交流空间登头像的那位长得真像我一位同学，可一看资料，一切惊喜皆化为虚无…… （云南 徐思凡）

交流空间

想秀你就来！



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

周莫　昵称：Momo



性别：女
年龄：16
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《黄金太阳》、《传说》
地址：河南省濮阳市华龙区油田一中高三（2）班
邮编：457001　QQ：765279180
Email：765279180
想说的话：虽然是博爱系，但是现在急需志同道合的《口袋》饭一起探讨剧情！

杨天远　昵称：Simon

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：很多
地址：江苏省太仓市南园路太仓高级中学高二（12）班
邮编：215400　QQ：549286740
Email：ytyzxm123@163.com
想说的话：我爱玩游戏，也爱《掌机王SP》。

张阳洋　昵称：zac

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《传说》、《逆转》
地址：陕西省西安市碑林区友谊西路101号政治学院干休所新楼1-11-1
邮编：710068　QQ：421084802
想说的话：掌机大作将至，而我却高三了。不想了，好好学习，明年玩。

黄智杰　昵称：杰迷

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：很多
地址：广东省中山市板芙区金钟村蚝门围巷1号副食店
邮编：528459　QQ：1076752158
想说的话：请继续强大。

侯杰心　昵称：米索

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《怪物猎人》
地址：北京市经济技术开发区建安街9号国际艺术学校08美术
邮编：100176
想说的话：请广大MM玩家与我交流。

李海文　昵称：暗黑魔将

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：超多
地址：广东中山市北区永怡花园103号
邮编：528400　QQ：1197440165
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

刘晨阳

性别：男　年龄：16
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《最终幻想》
地址：江西省南昌市莲塘一中高一16班
邮编：330001
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

只言片语　用心体会，用心探索，这样就会体会游戏的乐趣。（乌鲁木齐 无为）

陈俊坚
昵称：小陈

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《高达》、《山脊》、《怪物猎人》
地址：广西省贵港市桂甲镇师范09-8班
邮编：537200　　QQ：906488965
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

许一鑫

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》
地址：云南省昆明市盘龙区穿金路新工房铁路住宅小区16栋一单元203室
邮编：650051　　QQ：1036929543
想说的话：买NDS不久，很多地方不懂，希望高手帮助。

曹忆浓
昵称：奶爸

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《逆转》
地址：江苏省南京市鼓楼区嫩江路20号花开四季17号201室
邮编：210036　　QQ：409387356
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黎俊健
昵称：高佬

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《秋之回忆》
地址：广东省广州市番禺区桥南街华景新城华丽园一梯304号
邮编：511400　　QQ：956546487
Email：junjian_happy@126.com
想说的话：OO-RAISER最强！

林琪球
昵称：炫舞

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《雷电11人》
地址：广东省惠州市惠城区麦科特大道73号愉景大厦10楼H
邮编：516001　　QQ：906195111
Email：906195111@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，多多更新，多多加油。

王传煜
昵称：懒懒

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《怪物猎人》
地址：广东省惠州市惠城区南坛东横街3号桃园阁C座901房
邮编：516001　　QQ：510218451
Emai：510218451@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越来越好看。

李军
昵称：皇上

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《应援团》、《怪物猎人》
地址：河北省保定市南市区北唐小区1号楼3单元404室
邮编：071000　　QQ：496617275
想说的话：朕想说，写了四年，一次都没上过。

陈雨泽
昵称：怪叔叔

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》
地址：江西省南昌市东湖区环湖路51号2单元501室
邮编：213300　　QQ：16085570
想说的话：喜欢ACT的玩家加我吧！

李听涛

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：所有
地址：辽宁省葫芦岛市龙港区望海寺11-04三单元602
邮编：125005　　QQ：571549496
Email：571549496@qq.com
想说的话：异议阿力。

高仁浩
昵称：死神

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《GTA》、《高达》
地址：福建省厦门市思明区会展南区至尊门第170栋1302
邮编：361009　　QQ：739081516
想说的话：爱玩怪物猎人的加我QQ吧。

FAQ电台

Hi，又到了FAQ电台的时间啦。最近天气的突然变化让包括羽纹在内的好几个同事都患上了感冒，譬如周一上班就看到我们风流倜傥的紫枫大哥挂着个大口罩并时不时咳嗽着来上班了。在时下H1N1肆虐的大环境里，各位读者朋友们更是要注意保护好自己的身体哦。好了，说完应该注意的事儿，下面就让我们迅速进入问答环节吧。OK，FAQ，Let's Begin！

国内可以通过什么方式给NDSi充值任天堂点数？有NDSi的专用充值卡吗？

上海 杨宵

目前只要是购买了日版NDSi的玩家都可以在2010年4月之前，选择NDSi系统界面下的“ニンテンドーDSiショップ”进入官方商城领取1000点的“任天堂点数”奖励（前提是你已经拥有可以使用的有线或无线网络）。而对于国内希望充值账户的玩家来说，在没有国际信用卡的前提下去国内的网络商城（例如淘宝、拍拍等网站）购买“点数卡”显然是最方便快捷的，完成交易后，在NDSi的系统界面依次选择“ニンテンドーDSiショップ”→“DSiポイントの追加”→“ニンテンドーポイント番号を購入するには？”输入卡片背后的密码（如果非实物卡直接输入卖家给你的充值密码）即可完成充值。

ニンテンドーポイントプリペイドカード

ニンテンドーポイント
プリペイドカード 1000
希望小売価格：1,000円（税込）

ニンテンドーポイント
プリペイドカード 3000
希望小売価格：3,000円（税込）

ニンテンドーポイント
プリペイドカード 5000
希望小売価格：5,000円（税込）

①如果现在升了5.50GEN D2后玩了5.55或6.00的游戏，那今后机器升到更高版本的系统，游戏的存档还可以继续使用吗？②如果之前玩的是破解游戏，存档可以用于正版游戏吗？

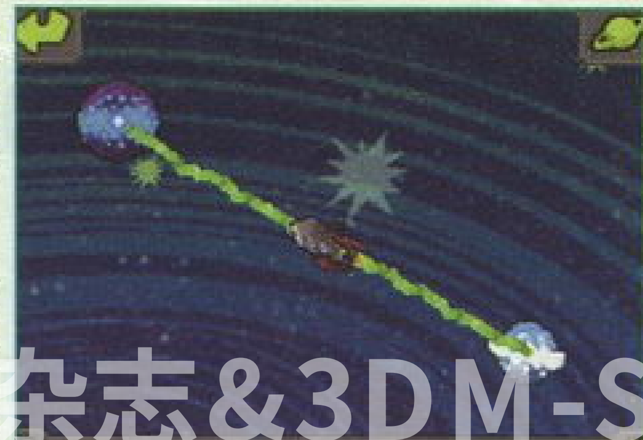
汕头 陈亦光

①存档能否继续使用，主要取决于自制系统的开发者，通常情况下只要是一个系列的自制系统，高版本基本上可以兼容低版本的存档。②由于自制系统在生成游戏存档时会采用和正版游戏不同的算法（或储存方式），所以并非所有破解游戏的存档都能适用于正版游戏。尤其是某些比较强调联机功能的游戏，通常厂商都会对存档进行加密，以防止玩家间互相拷贝存档作弊。

《孢子英雄 竞技场》游戏中，第一个场景的任务完成后怎样开始第二个任务？有什么条件？

湖北 金晶

第一个任务完成后回到飞船，来到操控飞船的电脑中心，选择后会出现若干星球，此时利用触控笔画直线连接相邻的



120辑的整本书上竟然没有TGS的Show Girl……（山西 陈北可）

两个星球，太空舱便会沿着轨迹来到第二个星球。当然，一定要收集到电池才能保证有足够电量飞到另一个星球。



请问一下，《由我守护你》中的任务“少年のたからもの”，要找的道具在遗迹的哪里？另外，什么怪会掉“黄泉玉”？在什么位置？

湖北 晓军



遗迹入口处的正下方有一个正方形的房间，任务道具在房间左上角的一个宝箱里。黄泉玉可以从遗迹第三层的敌人レムレスランプ身上获得。



发现《GT赛车PSP》里的各种轮胎上写着R1、R2、R3，请问具体有什么区别吗？

湖南 张晓川



R1、R2和R3代表的是赛车胎的软硬度，分别代表最硬、适中和最软。硬的车胎能提高车的极限速度，软的车胎则能提高车的抓地力，适中则为两者的折中。本来车胎的软硬还跟耐久度有关系，硬的消耗得慢，软的很快就会磨损光了，不过PSP版不计算磨损，所以这点可以无视。



关于《深爱》，游戏里怎样才能让爱花保持原来的发型不变？如果发型改变了的话还能变回原来的发型吗？

上海 凌翔



只要在约会时不提到关于发型改变的话题就可以让她的发型保持不变了。当知识和魅力都达到两颗星以上时，约会时对方就有可能提出关于你对发型喜好的问题，如果此时进行了选择那她的发型就会随你的心愿进行改变了。想要变回原来的发型就只有再次通过约会来选择关于发型变更的问题。





问几个关于《P3P》的问题：1.怎样接近金色的稀有暗影而不被发现？2.PSP版能获得武器“シャドーダンサー”吗？3.哪里收集マラカイト比较快？

Email 苏紫轩



1.正面和侧面接近必定会被逃掉，只有在正后方接近才行。2.可以，在奇颜之庭アルカ（17～64F）上方的宝箱中可以获得。3.方法有很多，这里推荐一种效率比较高的，在奇颜之庭アルカ25～36F与“笑うテーブル”、“ダンシングハンド”、“ヴィーナスイーグル”、“偽りの圣典”这四种敌人交战。



前几天我删了旧存档，重新开始玩《口袋妖怪 心金》，可是忘了把之前存档的精灵传回计步器里，现在计步器不能用了怎么办？

北京 耀西

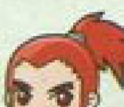


可以使用将计步器初始化的方法，方法为进入计步器的主菜单，同时按住NDS十字键↓、X键、L键，在出现“ちゅうい”的提示信息后选择“是”，接着再在计步器上选“つうしん”选项就能初始化计步器里的精灵数据了。



在《横行霸道 唐人街战争》里，在几个地区都看到有安全屋卖，不过价钱实在是高。请问如何赚钱比较快？

哈尔滨 郭巍



游戏里赚钱最快的方法莫过于倒卖毒品，玩家会不定期收到贩子们发来的邮件，会告诉玩家某个贩子手里有某种低价毒品，或是某人要高价收购某种毒品。利用这之间的差价，玩家就可以迅速获得大量利润。这些价格都会有时间限制，所以在游戏时要随时注意邮件，并多留意市场上的价格。



我玩《真·三国无双5 Special》，一开始就把安装文件给装上了，可是有时玩却发现游戏里NPC依旧只有字幕没有声音，怎么办？继续安装再失效了呢？而且重新安装的话，会不会因为重复安装，导致安装文件越来越多？

上海 火鸡云



这个问题我也经常碰到，解决方法自然就是重新把安装文件给装上，反正每次安装时间也不长。重新安装的话，会将原来的安装文件覆盖，并不会留下以前的文件，这点火鸡云同学大可放心。



小编寄语

雷伊

■商场推出的几十小时连续营业秋季促销活动吸引了无数消费者，那场面简直已经无法用人挤人来形容，几乎连落脚之处都没有，都快成"人踩人"了，"经济危机"仿佛成为了平行世界的产物。据说有的人半夜两、三点爬起来去扫货，但依然是盛况一片，半夜逛累了，在商场吃完宵夜继续逛，有这种精神的大有人在。不过促销期间那会儿天还没变冷，于是导致不少没有先见之明的人刚买完的衣服没过几天就穿不上了，真是便宜来得快，天气变得更快啊。

盲先知

○WCG上中国人夺冠，万智牌罗马世界杯中国队获胜，男足赢球，最近中国的娱乐业形势真是一片大好。

○Eddie Money毕业于一个与摇滚乐没有丝毫联系的地方——纽约警察局警察专科学院，不过追求梦想的他并没有把自己束缚住，辞去警察职务后，他终于把握住机遇，创作了《Two Tickets To Paradise》这样脍炙人口的歌曲。其实很多人也想抛弃一切俗事，追求自己的理想，可是这其中的成功者又能有多少呢？不过话又说回来，看着自己的梦想在远方飘过，却又不敢去追逐的心情也非常痛苦。所以在这里想要告诉我的一位朋友，这是个两难的问题，选择哪一边，还是要看自己的把握到底有多少吧……

乌冬

◆老妈因为工作的关系来了深圳几天，可无奈碰上自己最忙的时候，都没时间好好碰个面，知道我近况后老妈也没说什么，直到走那天才用短信告诉我她走了，看完短信后心里真不是个滋味。

◆年底的游戏真是多得玩不过来，可自己机器里的游戏还是停留在几个月前，看看接下来的时间安排，唉，算了，等到放春假再一起补吧。

◆还没冷几天，想不到天气又回暖了，街上穿短袖的行人又多了起来，要知道这可是11月啊，早知道这样我就不用那么急把夏天的衣服收进箱子里了。

阿鲁

●"走，吃饭""吃什么？""我怎么知道……"，这是最近下班时经常发生的对话，虽然来编辑部的时间不算长，但是不会做饭的我几乎把XX路上所有的店都吃了个遍，常去的也就那几家，难道真要像某人说的那样吃死在XX路上么……看来该花时间去寻找新的餐馆了。

●越来越发觉最近的动画动不动就喜欢用卖萌来吸引眼球，《学生会的一己之见》这种恶搞动画也就罢了，《肯普法》这种校园闹剧也就算了，可是居然连《圣剑锻造师》这种描写中世纪骑士的动画也走上了用女仆装来卖萌的道路，你叫我怎么脱宅？怎么脱宅！

嘟嘟

◆俗话说"人活一张脸，树活一张皮"，然而这句话对于现在的部分人似乎完全没有任何意义。脸都不要了，还怕什么？对于这些现象，我只能说，无奈，无语。

◆终于如期去看了《2012》，虽然回来之后从某朋友口中听到对此片的诸多不屑，不过带着娱乐的心情去看，我还是挺满意的，因为没有多加深究的意义。

◆笔记本终于再次"秀逗"，然后变成了心中的鸡肋，食之无味，弃之可惜。

洋葱

★"《金色的琴弦》系列"最新作的详细情报放出了，这一次的人设不少都挺合口，期待游戏的发售。

★《苍翼默示录》的新作街机推出，看着日本放出的对战视频好激动，深圳快进机快进机……

★隔壁那爱哭小鬼和家人一起搬走了，不过这新搬来的邻居也不安静，每天深夜12点后都会将音响开得巨响……人生啊，素质啊。



紫枫

◆聊聊爱情

"其实爱情里根本没有规则，只要你愿意，没有特定的时间，在任何地方，你都可以深陷进去。"某位挚友说，这是献给那些从你身边溜走的人的。大概，每个人都有碰到这样的人，从你身边偷偷溜走了，也许那个时候你的眼里只看到另一个人，所以根本不会在意她在你身边等着你；也许那个人差一点就和你一辈子了，可是你忘了珍惜，当然你也可以说这是缘分，然后她就走了，也许你曾想抓住她，可是她却已经没有了力气和耐心来被你抓住，所以，就这样看着她们从你身边来了又走，等你真的回头的时候，已然没有谁还在原地像当年那样默默地等待着你的回眸。

"我曾经差点就结婚了。"

"那个女孩呢？"

"初中的时候转学走了……"



羽纹

★为各位狩猎爱好者精心打造的《猎人大全G》将在12月上旬上市，该书收录有《MH2》、《MHP2》、《MHP2G》以及《MH3》几部系列劲作的官方资料设定，感兴趣的读者不妨留意一下哦！

★因为前段时间气温的突变，导致自己感冒。去医院看病时发现内科诊室被挤了个水泄不通，从一两岁的小孩，到七八十岁的老人，来看病的络绎不绝。不走运的是由于是周末，值班医生就只有一个，那个看病的效率叫龟速啊。说实话，那么多患病的人都挤到内科室里让人不得不联想"不会这里面有H1N1的患者吧？"后来随着自己的病情慢慢好了之后，这一顾虑才得以消除。

★恭喜中国男足的世界排名重新跻身百强！



伊娃

■继《终结者》后就一直没去过电影院，这次的《2012》也是盼望了很久的影片，两个半小时的震撼到现在都还未抹灭。不过片子看完后深圳的气候就直接从夏末过度到了冬天……

●说到天气，全国大幅降温恐怕是最近大家关注最多的事情，深圳也不例外，虽然没有飘雪但也着实寒冷了几周。老家因为下大雪而断电4天，听家人说这次的雪比2008年雪灾还要大，幸好持续的时间不长。

◆天冷就想到火锅，怕吃坏肚子就自己买了火锅料在家里弄，不过窝在房间吃自制火锅的下场就是，房间里的火锅味会一直持续多天而不散。



LIKY

◆为了《MH3》上网，要升级Wii的固件，可该死的任天堂服务器怎么都连不上，无论用有线还是无线都不行，无奈在网上搜了一个离线升级包，安装成功，大感欣慰，结果发现升级后又无法上网了，查不出原因只好初始化主机，然后重新升级，就这么反复折腾了一天，最后终于搞定。兴致勃勃地进入《MH3》准备开始线上模式，突然石化——怎么存档没有了，当时脑袋一蒙，慢慢清醒过来才知道，完了，初始化Wii主机会删除全部存档的呀，用惯了PSP的初始化，没注意到Wii是不同的。晕，100小时的记录就这么浮云了，那我这一天忙活的啥？真是天大的讽刺。唉，人生最痛苦的事莫过于此啊。



胧月

★平时不大听J-POP的朋友向我推荐了RIN'的作品，相见恨晚。虽然Vocal担当和乐曲部分细节尚差火候，能找到平均质量如此之高的和风曲目群真可以毫不夸张地用"幸福"来形容。无奈佳音难觅，该组合在今年上半年已宣布解散。朋友一拍我肩，安慰道："散了也好，收CD方便啊。"

★身为扫雷人，总结一下这两个月新番日剧的质量，强烈推荐的是《诈欺游戏2》和《仁医》，属于必看项目；《相棒 第八季》、《单身情歌》、《交涉人》、《不毛地带》和《东京DOGS》质量中等，不妨一看；《Untouchable》、《武士学校》、《侦探浅见光彦》就相当一般了，没事干的话拿来打发一下时间好了。



马修

◆终于把《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》给搞定了，也算给自己、给所有喜欢《口袋妖怪》的朋友们一个交代，只要大家喜欢，小编们加班熬夜通宵也都值了。

◆因为制作攻略本，所以《口袋玩家》的上市时间比往常推迟了10天，让大家久等了，这里也向各位朋友道个歉，接下来一定会奉上更加精彩的25辑《口袋玩家》。

◆老妈不久前去海南、桂林玩，接下来就是来深圳视察我了，高兴。

◆《明朝那些事》看完了，但还没找到下一本书看，于是每次乘车便都处于极度空虚的状态。

◆米格本辑因休假未在"小编寄语"和大家见面，这里给米格同学带个假。

坛友 levelup.cn 互动专栏

灾难片《2012》上映后抽空去观赏了，过硬的特技效果震撼无比，看完的惟一感想就是：珍惜所有。

栏目主持：伊娃

DIY山寨特别版"最终幻想13圣灵药"

楼主：jj91ini

http://bbs.levelup.cn/showtopic-890040.aspx

在游戏《最终幻想13》还未发售前，厂商就提前公布了以该游戏为主题的限定饮料"最终幻想13圣灵药"，于是就有国内DIY达人自制了一套"山寨"版。所用材料是瘦可乐罐，图片上还特地加了塑料膜增加光感，成品之后的饮料罐外型非常漂亮，酷感十足，自我收藏也是一件乐事。


■材料都已准备完毕。


■效果很不错。


■积少成多。

（完整内容请参看论坛原帖）

"《MGS》系列"人物乱入刀魂

楼主：雜兵A

http://bbs.levelup.cn/showtopic-859528-1.aspx

YY无罪，《MGS》大爱，所以拜游戏机能所赐，可以无限YY——电闪雷鸣之中Snake等人乱入了《灵魂能力》的世界。







（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

再一次的秋之回忆，《MO Again》小感
http://bbs.levelup.cn/showtopic-888215.aspx
感概与"《秋之回忆》系列"相伴的点点滴滴。

锅贴小剧场19
http://bbs.levelup.cn/showtopic-879082.aspx
豪华长篇《红师寻山记》。

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家论

上辑热点话题回馈之——数据下载普及

10月1日，完全通过数字下载游戏的PSP go发售；而之后任天堂的一次内部会议上，岩田聪则称数字下载普及尚需20年，至少在5年到10年之内，大家还是会到店里买游戏……本辑，我们就围绕数字下载游戏这个游戏销售方式及普及时间，以及其他和数据下载相关的种种来展开讨论。

觉得岩田聪讲得有一定道理，毕竟要全部玩家完全放弃物理载体，使用线上下载的，短时间内肯定不行，要有个适应期。而且不同的玩家会有不同的收藏喜好，相信真的完全下载的话，会失去很多乐趣……这种方法要普及，我猜想会在7年内吧，但我认为是不可能完全淘汰物理载体的。因为这是一个变革，如何处理好变革时期的生产商、第三方销售等等之间的关系，都是这个变革中的一环，难度还是有的。

无我の境地

现在的网络下载游戏也很常见了，不过多是些小游戏、复刻之类的，真正的大作没有，不过相信以后会有的。并且随着网络的发展，这是以后的发展方向。就现在看来，要完全替代不可能，实体光盘跟网络下载可能会在很长的一段时间内共存。虽然不愿意，不过以后的发展趋势就是这样，现在只能庆幸离完全网络化的日子还早。

gzibao

国内其实已经是数据下载普及了……买游戏除了玩以外还有就是收藏，PSP我买了UMD起码还有个东西，直接下ISO？那和我玩D有什么区别？

bobxu

老任在国内是有行货的，得考虑到国内的网速。

天之声

如果完全使用下载贩卖，估计所有的游戏贩卖商都不会答应……像PSP与PSP go那样，下载和实体贩卖共存，应该是现在比较好的一种共存方式。不过个人还是喜欢游戏拿在手里的那种实在感觉，单纯数据会让今后游戏的收藏价值下降不少。

vaart10

在国内，考虑收费下载游戏的话可能还不止20年，当然这个取决于游戏本身的价格，免费的东西肯定用不了一年就普及了。

我会无双

普及了中国有行货么？没行货中国玩家还能玩到么？

缘起任天堂

作为一个保守派，我是喜欢把游戏拿在手里的感觉，那样可以感受到游戏制作人的心血和汗水。如果只是接受到一堆数据，那和D有什么区别？

JIDE

数字下载是未来的趋势，尽管国外的玩家一时还无法接受这种没有实体带来的满足感，但随着时间的推移，数字下载必将替代实体。国内……大都是数字下载，早已成习惯了。

任天堂小艾

去店头买到的有包装的游戏也是一种收藏的乐趣，这种形式的游戏消费方式不可能很快消失的，哪怕十年二十年内依旧会有它的市场，只是随着数据下载这种大趋势相应变化所占比例而已。个人认为掌机普及率大大增加，而掌机游戏变得像现在手机游戏一样廉价时，下载方式才更容易成为主导并被人接受。

Crystal

如果是下载，我宁可多买记忆棒，我是不会像某些人那样下了后玩个几分钟就删除的，这种问题在下载之前就该决定好。如果是UMD，有价值的我也一样要收藏。

rjc0110

下载可以使游戏售价有所下降，未来也许可以让本来就没什么经济能力的学生购买正版，也可以让家长们更舍得购买正版……

反乱猎人

都用下载，主机上怎么过零售商那关？

飞殒

都下载的话怎么成为收藏家呢，我们也摸不到。下载总要时间吧，光盘、卡带立刻买到立刻玩，还能留给以后儿子当古董。

FullMoon555

游戏当然要有实感才好，像存档那样摸不到会让人很不爽的，反正我是肯定喜欢买盘的。

都市小乖0

不单单是零售商的利益，我们玩家的消费习惯和观念也不是那么容易就能扭转过来的。

THRACIA龙骑士

我不喜欢下载，即使是趋势，但我还是喜欢购买到物品的存在感，而不是无法摸到的数据。

澄星

本人是喜欢收藏实物游戏，不过数字化下载是迟早的事，大家迟早都会接受这一现实的，包括我在内。

欧阳贝贝

国内很难普及开，我更喜欢光盘版多些。

leon159357

数字下载普及时我已在玩PSPX……

死神仔

估计20年都不止。

幻光神

本辑热点话题

“神游DSi，终于来了”

11月19日，神游官方网站公布了行货DSi（以下称iDSi）即将在12月发售的消息，本辑，我们就围绕iDSi及其相关的话题来进行讨论。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年12月1日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。





小编博客



网吧旧事

没记错的话，1999、2000年这两年，中国的网民开始激增，而网吧则功不可没，虽然网吧也和游戏厅一样没少被正统人士喷，但对于中国网络发展以及民族计算机产业的贡献，再正人君子也没法否认。

我就是那个时候加入中国网络大军的，如果有人告诉你说当年去网吧是为了看资料、看新闻、开拓视野，那么这人要么是撒惯慌的，要么是被拉去陪玩不知道该干嘛的，当然也可能是求知欲极强盛的——当然，专门喜欢包宿时去看一些特殊资讯的不算此列。大多数人都和我一样，和陌生异性聊天，而且是无目的的全国海聊，只要彼此打出来的是中国字就行。后来发展发展，就出现了同城聊天室，随之而来的就是见网友——那时候大家想得还比较少，虽然极少数不好的事情时有发生，但总的来说还是好的。

值得一提的是，在那个鼠标键盘都讲究人体工学的时代，聊天室也很贴心地照顾到了不会打字、甚至不会复制粘贴的人，往对话框里一点，下拉栏就出来了，你好、聊聊好吗、你多大、你在哪、你叫什么名、你漂亮吗、你电话多少、很高兴认识你……全部查户口问讯加上部分常用奉承话一应俱全。如此人性化的设定加上本身是新鲜事物，当然很快就拥有了极其庞大的用户群。

而有些商业意识强的人就在这里发现了商机，比如从事特殊行业的，去聊天室揽生意虽然增加网费成本，但比在大街边吆喝的效果好得多。有些酒吧也派人去聊天室，等男网友来了一起进了酒吧，先点几百元的零食酒水果盘，紧接着以非常专业的速度每样糟蹋点避免被退掉，然后再接电话离开，搞定！这一套华丽的连技下来，中招者损失三五百元那算少的。如果色大胆也大，还可能中大招——就像电视里演的那样，刚进MM房间，斜刺里便杀出几个糙汉："公了私了？"

一个喜欢引经据典却总读白字的网管跟我分享心得，说通过网络聊天可以看出异性相吸是跨越空间、超越距离的。我说不对，因为很多臭男人冒充女生，对方依旧跟他聊得兴致十足，所以，相吸的并不是网络那端的某人，而是屏幕上那个头像+网名+聊天内容+个人想象的结合体。

时间久了，大家觉得进聊天室碰桃花运还是不如玩游戏实在，于是几乎一夜间聊天党们都玩起了《反恐》。又不知不觉间，语音聊天室出现了，不过谈心的少问候长辈的多，有次一个很端庄可人的女生在我旁边坐下，我刚盘算该怎么搭讪，女生已经戴上了话筒耳机，然后……再然后我也戴上了耳机。

又不知不觉间，打《反恐》的也没了，都打起了网游，我并没去接触网游，但还是没少听周围的人讨论，比如前天被打劫了、昨天砍了一个新手、今天给游戏里挺性感一女性送套装备讨好结果对方是男的……再后来就常听私服、外挂这俩词，不过也不明白什么意思、也没特意去了解。

了解外挂的含义已经是2003年了，那时我是《掌机王》的撰稿人，由于家里没有电脑所以要去网吧码字，某天因为要赶稿子，在单位找个借口早早跑出来去网吧，到网吧时大约是早上10点多，一看里面空空的，高兴，把会员卡递给网管："两个小时。"网管一脸的无奈："没有空机器了。""不是都空着呢么？""没，都挂着外挂练级呢。""那包机器的人呢？""上班上学去了。""……"

大概是我老爸对我的成绩很满意，亦或是对我不放心，在我了解了外挂的含义后没多久，老爸便给我买了电脑，而我混网吧的日子，也就此结束了。

掌机王 自由谈

《无双大蛇 魔王再临》这个游戏很有意思，后来的《增值版》更有意思，尤其是原创角色，仙、妖、古代武将……林林总总，故事也弄得相当有趣，这次我们“自由谈”收录的，就是关于该游戏中原创角色们的乱谈。而本辑的玩家点评，则收录了一篇汉化作品的点评，这里也给大家个提示：“玩家点评”选材上的自由度非常高，和游戏相关的都就可以。

仙妖无双乱舞

——乱侃《无双大蛇 魔王再临》原创角色谱

文 古梓

自打《无双大蛇》这一被Koei号称“前所未有的无双”的作品面世后，其中的自由度以及爽快度便一度成为话题。如果说前作只不过是将“《真·三国无双》系列”和“《战国无双》系列”的武将整合到一块，上演一场“拼凑版图”的英雄斗魔王（毕竟除了代表中国的妖狐妲己和代表日本的八岐大蛇远吕智外，就没啥具有亮点可言的原创角色了）的话，那么作为其续作《无双大蛇 魔王再临》在游戏设置上则更加大胆而自由。这里不谈“天舞”加入后有多么的破坏平衡性（虽然这游戏本身就没啥平衡性可言），也不说系统设置中到底有多少可圈可点之处，笔者要说的是在《魔王再临》中出现的一众各具特色形象鲜明的原创角色。毫不夸张的说，这些角色完全足以撑起一片天地，在游戏中的表现甚至都快要抢尽三国、战国系一众猛将的风头。不信？那么就借着《魔王再临中文增值版》的东风让笔者稍微调侃一番吧。

封神神话

相信说到《封神演义》，自然会联想起原著中一众各具能力的角色吧。其中女娲、妲己以及太公望等人应该就是最为耳熟能详的了。不知道是有心为之还是无心插柳，《魔王再临》中还真就存在着这几个角色。

“年少轻狂的天才” 太公望

其实他就是传说中的姜太公、姜子牙。虽然在Koei的《封神演义》游戏中曾经同时存在着“太公望”和“子牙”两个角色，不过究其设定而言，和《魔王再临》可以说完全不是一回事。按照游戏中的设定，太公望是仙界的仙人，极其聪明，却因为过度的自信而经常有些狂妄的言行令很多人都相当受不了。太公望使用的武器其实也是有来头的，虽然《封神演义》中他的宝贝叫“打神



鞭”，而游戏中也是以鞭命名，可实际看来却根本就是一根钓鱼竿。这典故相信大家都清楚，那就是“姜太公钓鱼，愿者上钩”，因为姜太公的鱼钩是直的，“只往直中取，不往曲中求”也相当符合游戏中太公望的性格设定。

起初，太公望并不认为凡人能有什么作为，所以和凡人一同行动也不过是为了利用他们而已，但在追捕妲己的途中却发现自己越发无法解读妲己的想法。于是被仙道左慈提醒：“妲己因为读得懂人心才能操控人，而你却并不了解人心，所以自然无法明白妲己的真实想法。”方才恍然大悟的太公望便开始逐渐相信凡人身上所具备的可能性。这里有点意思的是，太公望怎么算都应该是左慈的祖师爷那一辈，但游戏中左慈却好像是一个长辈，一而再再而三地给“小少爷”太公望指点迷津，这实在是太违和了。反观太公望，一边狂妄一边否认自己的错误，甚至从来不表明真实的内心，直到最后大家才明白过来，他之所以会故意犯那些错误，完全就是为了要终结这种无聊的历史连锁。正如他所言，就算阻止了妲己，也照样会有人被魔王的力量所着迷而执意要复活他，那么最直接简单的方法就是让魔王完全复活，然后将其彻底打倒，这样才是终结这个故事的最好方法。等到任务完成之时，这个看似狂妄的人，第一次表现出了善良的本质，更向所有人道谢：“我原本以为凡人只不过是脆弱的存在体，可你们却有时候能发挥出我意想不到的能力。”这也算是他旅程中所学到的最为宝贵的东西吧。

“烦恼女神”女娲和“狡猾军师”妲己

之所以把这两人放一块讲，是因为《封神演义》中，女娲和妲己本身就是联系在一起的。当初，女娲被纣王的言辞所辱，所以觉得有必要给予他惩罚，这才派下了妖狐妲己去祸害商朝，不料妲己在执行女娲命令中过分放纵自我，以至于完全将行动超出了预计范围，这才引发了民不聊生以及之后的武王伐纣。到最后，姜子牙捕获了妲己，还要向上请示女娲，方得以批准处决这只妖狐。有趣的是，到了游戏中，两者却没有了上下属的关系，几乎是完全平等的。

女娲为了阻止妲己的计划，而借用了曹操的力量，但过分冷静思考的她绝对不可能马上就将实情全部告知给曹操，可惜曹操虽然是个凡人却可以一眼就看穿仙人的心思。这也令女娲开始怀疑，自己可能选择了一枚错误的“棋子”。曹操的能力太强，更可以轻易地积聚战力，这样下去如果一旦暴走估计会变得比远吕智更加可怕。这一点担忧在后来越来越明显起来，甚至和妲己相遇时更被妲己狠狠地回敬一句：“真正可怕的绝对不是远吕智大人，而是你身边的那位。”直至她发现，曹操的所谓霸者之道是宽广到足以容纳一切、并非是为了自己而是为了所有人时方才放心下来。待到远吕智倒下，她的烦恼又一次浮上心头，因为魔王所创造出来的世界现在简直就是曹操的囊中之物，莫非这才是远吕智的真实愿望吗?

相比之下，妲己的狡猾是出了名的，她几乎就是在利用所有可以利用的东西，一边笑着一边残忍地灭杀一切，就如同她的武器“崩国”一样，原本就是个祸国殃民的主，而就是这种蛇蝎心肠的人，却也有常人无法解读的情感。就好像她千方百计地想要



复仇远吕智那样，当初为什么要解救魔王出来，游戏中并没有说明，但至少可以明白一点，那并非只是渴求力量渴求征服。和卑弥呼的相遇也是一样，这只可以毫不留情利用一切的狐狸，居然会为了保护卑弥呼而不惜一切，在卑弥呼想着上来帮忙的时候还拼命阻止她，那姿态像极了一个照顾着女儿的母亲，或者是保护妹妹的姐姐，也算是给本来就不讨好的角色平添一道难得的人性光辉。

“人界之王”伏羲

这位仁兄单纯只是典出中国神话，既不归属于《封神演义》也无法归入之后谈及的几个系列。虽然按神话的说法，伏羲和女娲应该是兄妹身分的夫妻神，而且均为上半身贵族人形打扮，下半身蛇身。不过既然游戏中女娲的形象都全变了，自然也不能要求伏羲的造型和神话如出一辙。《魔王再临》中的伏羲并不像其他角色那么有亮点，或者应该说他为人过于低调所致，说话语气就好像一个久经沙场的老将，也是仙界三人小队（太公望、女娲和伏羲）中的队长。身为一个领导者，却又找上了岛左近作为运作一切计划的制定者，这不得不说他的沉稳是过了头的。

西游记后传

一提到这个话题，相信各位看倌已经知道我想说什么了吧，不错，正是齐天大圣孙悟空和三藏法师。孙悟空（以下简称猴哥）的故事是家喻户晓的，笔者这里就不作长篇累牍。不过他的出场的确在当时而言让笔者很是吃惊，毕竟猴哥虽然为人是正直了点，做事是不计后果了点，但也不至于成了坏人一伙啊。结果到了游戏中方发现猴哥这个人（应该说这只猴子）其实内心不坏，也没有什么邪恶的想法，不过是想要和强者战斗而已。而且他会愿意帮助平清盛，完全是对他报恩的举动。那么问题就来了，平清盛到底对猴哥有什么恩呢？原来，猴哥是仙界的人、猿猴的化身，但却被囚禁于仙界，而把他从囚禁中解救出来的人正是平清盛。虽然官方并没有明说猴哥为什么会被囚禁，但以他的为人处事作风，即便西天取经完成被封“斗战胜佛”，估计在仙界也还是会闹出许多问题，那么被关就是理所当然的了。



生来就天不怕地不怕的猴哥其实也是有克星的，那就是他的师父三藏法师，遥记得当初官方公开了一个黑色的剪影，然后让玩家猜猜该人的身分，只给出一个提示“是在西游记中给孙悟空戴上金箍的人”。于是有人猜是观音菩萨（毕竟金箍是她的杰作），也有人猜是三藏（毕竟是师父嘛）。不过实际上原著的故事是这样子的，观音先把隐藏了金箍的漂亮帽子给了三藏，三藏又给了猴哥，猴哥这才欢天喜地地戴上——给猴哥戴上金箍的不是别人正是他自己啊。那么，再说回游戏中的三藏吧，这位被猴哥尊称为“师父”的女子，居然是个天真浪漫纯情可爱、在仙界如同偶像一般的少女（注意，是少女哦）。结束了天竺之旅后，她便和猴哥一起移居到了仙界，游戏中是为了带猴哥回去而降临地上世界。简单来说，三藏法师就是一个时刻充满着活力，并能借助自己擅长的舞蹈（印度舞？）来给予所有人心灵治愈的奇女子。也无怪乎在这样的人面前，猴哥会显得抬不起头来，甚至根本就无法违背她，虽然三藏法师也算是经历颇多，但却总在一些比较敏感的关头显得异常迟钝——这算不算她另一个可爱的地方呢？

日本史武将

不知道是差别待遇呢，还是顾此失彼，加了一大堆中国神话角色后，为了平衡，Koei理应加些日本方面的角色，结果是无一例外全部出自日本历史。如“邪马台国的女王”卑弥呼，“源氏少年武将”源九郎义经，“武器收集狂人”弁庆，以及“平氏怪僧”平清盛。

卑弥呼

话说公元三世纪初期，日本出现了一个



最大的奴隶制国家，那就是邪马台国。邪马台国本来由男王统治，在长达八十年的统治中，国内战乱不断，内战不休。后来，各部落首领们经过协商，推举卑弥呼担任邪马台国的女王，公元238年，卑弥呼第一次派使臣到魏国的首都洛阳，并向魏明帝赠献了奴隶和斑布，魏明帝则赐给卑弥呼“亲魏倭王”的称号和金印。其实卑弥呼和“《无双》系列”扯上关系也就是这枚金印，甚至有一段时间很多人都直接将她和曹丕联系上了。可惜事实上曹丕是魏文帝，魏明帝是曹丕的儿子曹叡，细心的人或许发现了，在“邪马台之战”这一关中我方总大将还真就是一个名为曹叡的大众脸，不得不令人感叹Koei果然是制作历史游戏的行家啊。游戏中，卑弥呼被设定为邪马台国的女王候补之少女，性格十分阳光开朗，思维模式也是极其乐观，因为她继承了诸神的血统，所以具备了不仅可以复活远吕智、更能够让他觉醒最终力量的特质。也正因为这个，妲己才会千方百计地想要接近她，却不料在和这个可爱小萝莉的接触中萌生出了一种类似于亲情般的感情。

源义经、平清盛和弁庆

再说说源义经和平清盛吧，这对基本已经算是老冤家了，一个是平氏的栋梁，一个则是源氏的猛将，虽然到头来两人都是以悲剧收场，但也因此在日本历史中留下了许多极富传奇色彩的故事。游戏中，源义经完全就是个资历尚浅、有勇但极为缺乏谋略的武将，平常是个很注重个人礼仪的好青年，但对平清盛却抱有很强的敌意，一路追着怪僧平清盛，甚至妄图以一人之力扭转乾坤。结果在一众老将引领以及“小强”吕布的强大高傲背影之下，他才明白了所谓强者为何物，更知道这条追求强者顶峰之路有多么的艰难。平清盛比起源义经来说要简单明了得多，过去曾经借助过魔王远吕智的力量，所以当远吕智被灭后就从冥界中复活，一心想让魔王再次君临天下。对于这个肌肉怪僧，其实真没什么好说的，让笔者印象比较深的也就是其说话的声音出奇地具备威严感（有回声），算是恶得极其纯粹的那一类吧。

至于弁庆，其设定充满了搞笑元素，他和源义经一起飞到这个世界，然后就开始于战场上四处寻找主人义经的下落。同时因为个人兴趣所致，还不忘到处收集武器（历史上就有他在桥上夺刀，后被看上去极其像女子的源义经打败的桥段），这样就算了，还美其名曰“这不是偷抢，我不打倒对方，取而代之的是拿走他们的武器而已”。结果半路上遇到了妲己和卑弥呼，妲己看上了他的实力，便邀请他同行，条件自然是“和我们在一起的话可是能够得到很多很有趣的武器哦”，然后这个傻大个就答应在找到义经前和她们同行了。说其行为举止不搞笑，那简直就是件难以置信的事情。



最后是不是还少说了一个人，对，正是本作的最终BOSS，魔王远吕智。事实上，远吕智所做的一些事情都是自相矛盾甚至令人摸不着头脑的，一方面他看似是在用武力征服这个自己虚构出来的世界，另一方面却又好像很是渴望出现强者来和他对抗。那么，他到底追求的是什么？关于这个疑点，笔者从远吕智势力的剧本中稍微看出点端倪，远吕智因为重罪被囚困于仙界，历经永无止境的折磨却不死，他将所有人间的强者聚集到一起无非就为了一个目的，那便是让自己彻底地结束这种永久的轮回。这也就解释了为什么在最后败阵的时候，他似乎心满意足地说了一句“终于结束了”——当然，万一日后再整出一个“魔王再再降临”的话，那么我们就只能权当是笑话，看看，笑笑也就行了。

玩家点评

PSP 超时空要塞 终极开拓者

评分 8

◆厂商：NBGI◆类型：ACT

评论人：xbox

不得不说，作为本作最吸引人的一项改变“导弹防御”系统是一大亮点，通过简单的操作把导弹一个个干掉，不仅满足了原作爱好者模仿那些帅气动作的愿望，还增加了应对敌方导弹攻击的策略，甚至是仅仅为了向同伴炫耀一下，都是大家赞扬此系统的重要理由。其次就是“僚机复活”系统，在前作中僚机一旦被击落就永久性离开当场战斗，但现在可以输入指令让僚机再次复活，非常贴心。

另外，本作中玩家终于可以带上自己心仪的女孩子去战斗了，看着一旁像应援团一样的偶像，你是不是战斗力大增呢？另外，还有一个地方也可以看见她们，那便是新增加的“娘娘商店”，如果苦于动作游戏，那么那些打不出的机体都用钱来买好了。当然最重要的是shop中的壁纸了，历代战机、人物场景、还有各个通讯员……大大满足喜欢收集的玩家。



当然本作依然有缺点存在，首当其冲的又是那脑残的歌曲量了——歌曲实在是太少了，本以为厂商吸取上次的教训这次狂加歌曲数，没想到还是一个样。再就是战机模式的画面，乍一看质感不错，可是一上手就不对劲了，而原本PSP娇小的屏幕和这次加大的武器槽使得剩余空间本就很小，又来个繁杂的飞行界面，有时找到敌机都困难。还有就是那个“历代战”关卡，可以说几乎没有新意。

总之，本作基本达到了应有的水平，但仍需改进。至于说到脱离《高达战争》的影子这回事，笔者以为，这两部作品本身虽极其相似但没有可比性，那不过是有人误导的罢了，这么比来比去，说不定哪天会有人窜出来说《高达》有《超时空要塞》的影子呢。

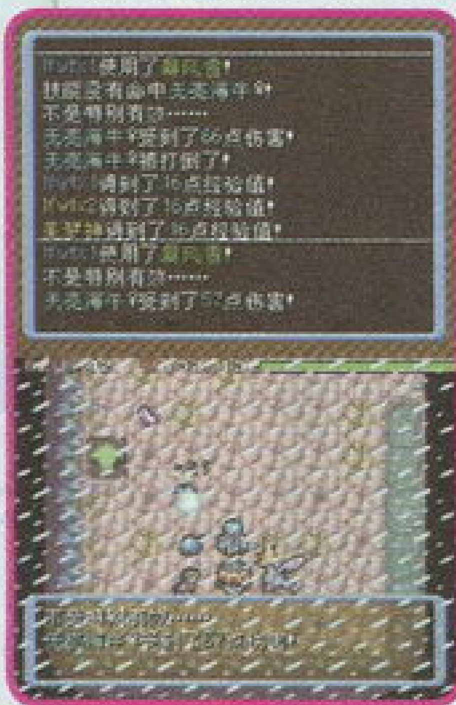
NDS 口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗之探险队（汉化版）

评分 8

◆汉化：Team Pokepals汉化组◆类型：RPG

评论人：IP

“《口袋妖怪　不可思议迷宫》系列”是将《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》两大作品的特点结合起来的游戏系列，而《暗之探险队》则是系列第二作双版中的一作，而今，该作也有了汉化版。



这部汉化作品在发布前没有公布任何相关信息，汉化人员也是由对本作有爱的玩家合作汉化。根据汉化人员发布的信息看来，本作的遗漏问题还是比较多的，比如像Wi-Fi死机、取名乱码、字体过小等问题，不过实际玩时并不影响正常游戏。

首先笔者用TT烧录卡运行，并没有问题，模拟器No$GBA 2.6A也OK，而且据论坛其他网友的反映来看R4等烧录卡也没有问题，可见该汉化版的兼容性还是不错的。

测试了兼容性就正式开始游戏了：首先开场LOGO锯齿较突出，而且与原版的LOGO有一定差别，当然也不影响游戏，跳过。开始游戏后的一系列字体较小，模拟器上显示比较有问题，但实机运行起来并不算太糟糕。正式游戏中，字体也和原作没多大出入，各部分的字体处理的非常好，虽然字体小了点但完全没有不适应的感觉。一些过场的字体也用比较可爱的中文字体替换了陌生的日文，和游戏本身的风格兼容得很棒。值得称道的是该汉化作品的翻译和润色相当到位，“一次全新的生命”、“一个全新的冒险”这些亲切的话语给刚加入探险之旅的玩家更多的信心，也使游戏时更有代入感，这个打满分！

出了汉化版，没有语言限制的国内玩家们也可以更无障碍地接受精灵们的任务了，让我们一起走进探险队的世界吧，暗之探险队，Let’s go!

稿件要求

最新的近期的不是太老的、热门的生僻的犄角旮旯的……掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。最后，别忘了打分哦。

火热秘技

某天早上上班时发现桌子上放着一封信，是一位读者写给我的，打开之后发现里面除了给我的信和两张画得很棒的画以外，还有一张《麦登橄榄球09》的UMD碟和一盒似乎是FC用的卡带，实在是让我非常感动。虽然个人和这位读者一样对体育游戏不是很感兴趣，但是冲在这份上也得好好玩玩这款游戏。另外，这位读者让我自行尝试那盒FC卡带的内容，不过我找了半天实在是找不到哪里有FC可以用……

栏目主持：盲先知

NDS 使命召唤 现代战争 动员

美版 Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized

秘技

生存模式

从主菜单中进入"War Room"，再进入"Options"，输入"Select、L、R、Select、Y、Y、X、R、L、X、R、Y"即可出现生存模式（Survival Mode）。要注意的是，密码的效果只维持到关机为止，玩家在下次游戏时需要再次输入密码才能让生存模式再次出现。想让该模式永久存在的话，需要完成游戏的最高难度。

解锁要素

解锁要素	解锁方法
迷你游戏模式	以任意难度完成战役模式
武器室	以普通难度完成战役模式
街机模式	以普通难度完成战役模式
生存模式	以最高难度完成游戏
M4（加装红点瞄准镜）	在多人合作中杀死50名敌人
AA12自动霰弹枪	在多人合作中杀死100名敌人
P90冲锋枪	在多人合作中杀死300名敌人
M249 SAW机枪	在多人合作中杀死500名敌人
Skorpion冲锋手枪	在多人对战中杀死50名敌人
AN94突击步枪	在多人对战中杀死100名敌人
斯太尔AUG A3	在多人对战中杀死300名敌人
赫克勒科克HK MG4	在多人对战中杀死500名敌人

NDS 忍者神龟 冲击

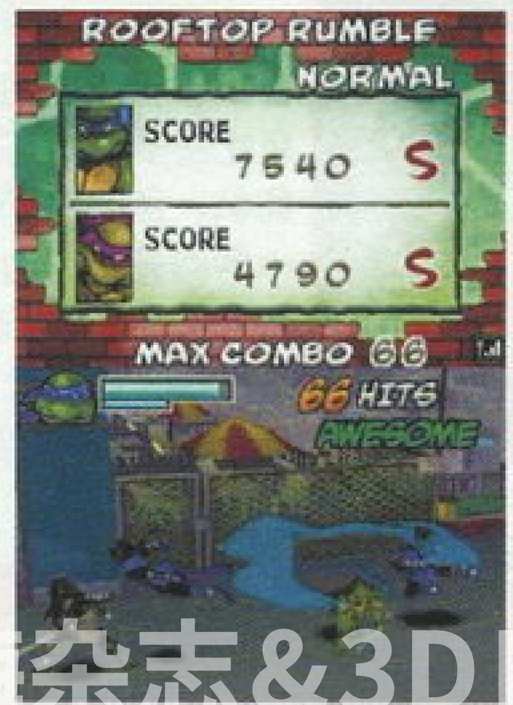
美版 Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade Attack

秘技

解锁要素

在游戏中通关后即可开启其他的难度与模式。

解锁要素	解锁方法
困难难度	游戏通关即解锁
Ninja难度	游戏通关即解锁
生存模式	游戏通关即解锁
Sensei难度	在Ninja难度下游戏通关



NDS 美版 捉鬼敢死队 秘技

Ghostbusters The Video Game

解锁要素

在游戏中玩家可以扫描鬼魂等各种物体增加完成度，在完成度到达一定数字时就会解锁一些强力的效果。这些效果在解锁时默认是开启的，玩家可以在Options选项中选择它们的开启或关闭。

解锁要素	解锁方法
加快扫描速度	收集50%以上的扫描信息
HP快速回复	收集50%以上的艺术品碎片
装备不会过热	收集100%的扫描信息
装备力量升级	收集100%的艺术品碎片
无敌	收集要素100%完成
免疫泥浆	以最高难度完成最后一关

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版 巫术 生命之楔 金手指

Wizardry 生命の楔

GameID：BWZJ dce0abfa

战斗必先制
52087028 1A00000C
02087028 EA000003
D0000000 00000000

视野扩大
5201B114 E3A00003
1201B114 00000005
D0000000 00000000

可以看破黑暗区域
52082870 0A000015
12082872 0000EA00
D0000000 00000000
5201B544 0A000004
1201B546 0000EA00
D0000000 00000000

经验值8倍
5208D3C0 E1A04000
1208D3C0 00004180
D0000000 00000000

GP获得8倍
5208D3D0 E1A05000
1208D3D0 00005180
D0000000 00000000

按住L和A时视为A键连打
94000130 FDFE0000
5201A218 E1D120B4
E201A218 00000038
E3500001 01D120B8
11D120B4 E1120000
13A00002 112FFF1E
E1D120B6 E1120000
13A00003 112FFF1E
E1D110B8 E1110000
13A00001 03A00000
D0000000 00000000

任意角色转职
2223E7AB 00000001

HP最高
0222CCB0 03E703E7



NDS 日版 洛克人EXE 流星行动 金手指

ロックマンエグゼ オペレート シューティングスター

GameID：B6XJ a78243d6

金钱最高
02024B98 000F423F

信息高速显示
5205F53C 02075048
22060525 000000E0
D0000000 00000000

按SELECT资料全开
94000130 FFFB0000
E2025B98 00000018
FFFFFF7F 3F79FEE7
9FBFE9DF 7FFF7F7F
FF7FFEFF FFFFFFFF
12025BB0 0000C0FF
D0000000 00000000

星斗场点数最高
020BB728 000F423F

按A键无视障碍物移动
52063A88 02027198
12064A68 0000D103
D0000000 00000000
52063A88 02027198
94000130 FFFE0000
12064A68 000046C0
D2000000 00000000

追加10枚芯片
5206684C 0207C9EC
1206782A 0000210A
1206B424 0000200A
D0000000 00000000

打开芯片目录后全芯片99枚
5205EED8 F826F7FE
0205FE60 70332363
D0000000 00000000

按SELECT敌人HP1
94000130 FFFB0000
120B45CC 00000001
120B4764 00000001
120B4698 00000001
D0000000 00000000

战斗时逃跑必成功
52067054 F7FA4812
12067FE4 000046C0
D0000000 00000000

能量槽最大
5206BC18 D1034200
1206CC18 000046C0
D0000000 00000000

移动速度2倍
52064CD0 1AD71B2E
E2065CD0 00000010
E0884F18 68782102
64284348 434868B8
12065DEE 0000E771
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

随着发售日的临近，《梦幻之星　携带版2》的受关注程度也在变得越来越高，在《MHP3》还没有君临PSP的日子里，相信这款作品会成为很多玩家拿来消磨时间的联机佳品。既然提到了《MHP》，那就不能不带一下它的“山寨版”——《怪兽敢死队》，虽然把猎人换成了敢死队、把怪物换成了怪兽，但是模仿色彩依然明显到一眼就看得出来，南梦宫制作游戏一向以严谨著称，不知道本作在素质上会不会也向本家《MHP》看齐呢？

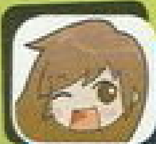
发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

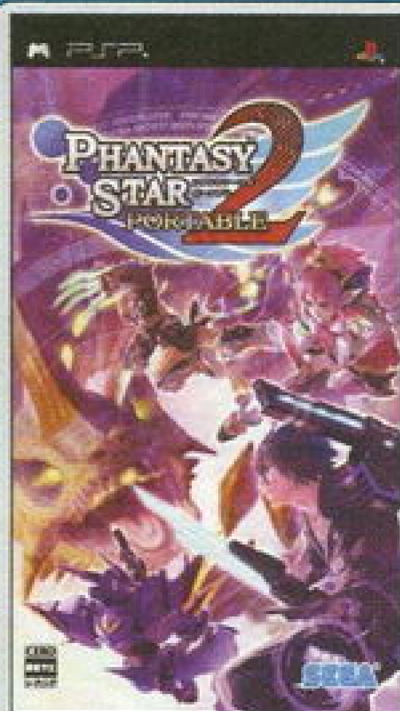
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年12月					
3日	怪兽敢死队	怪兽バスターズ	NBGI	ACT	5229日元
3日	交叉财宝	クロストレジャーズ	Square Enix	A・RPG	5229日元
3日	人生游戏DS	人生ゲームDS	Takara Tomy	TAB	3990日元
3日	尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	RPG	6279日元
3日	爱情信号	SIGNAL	D3 Publisher	AVG	5460日元
3日	口袋棒球12	パワプロクンポケット12	Konami	SLG	5250日元
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	A・RPG	29.99美元
10日	迷你四驱DS	ミニ四驱DS	Rocket Company	SLG	5040日元
10日	极限脱出 9小时9个人9道门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	AVG	5040日元
10日	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	S・RPG	5229日元
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	AVG	5040日元
17日	十大运动 DS运动10种	DECA SPORTA DSでスポーツ“10”种目！	Hudson	SPG	5040日元
17日	冬日恋歌DS	冬のソナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ　シュトラールの炼金术士	Gust	RPG	5040日元
23日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
23日	寒蝉鸣泣之时 绊 一・二卷同捆包	ひぐらしのなく頃に绊 一・二卷パック	Alchemist	AVG	6090日元
未定	交涉人DS	交涉人DS	Alpha Unit	AVG	售价未定
未定	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大战（略）2［chu~］☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
2009年冬					
未定	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
未定	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来の西林4 神の目と悪魔のヘソ	Spike	RPG	售价未定
2010年1月					
21日	真・战国天下统一 群雄们的争乱	真・战国天下统一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
28日	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	ETC	5460日元
28日	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	5980日元
2010年2月					
4日	国夫君的超热血大运动会	くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	ACT	售价未定
4日	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版（暂名）	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版（暂名）	NBGI	ETC	3980日元
4日	山川出版社监修 详说日本史 小辞典追加版（暂名）	山川出版社监修 详说日本史 小辞典追加版（暂名）	NBGI	ETC	3980日元
18日	堕天使的诱惑×快感指令	堕天使の甘い诱惑×快感フレーズ	Furyu	AVG	5040日元
25日	少年忍者 旋风	少年忍者 ツムジ	EA Games	ACT	售价未定
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷・绊	ひぐらしのなく頃に绊 第四卷・绊	Alchemist	AVG	5040日元
25日	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	RPG	6279日元
25日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
未定	三国志DS3	三国志DS3	Koei	SLG	5040日元
未定	现代大战略DS 一触即发・军事平衡崩溃	现代大战略DS 一触即发・军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
2010年春					
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼	ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	NBGI	RPG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	交响情人梦（暂名）	のだめカンタービレ	NBGI	未定	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	HUDSON×GReeeeN（暂名）	HUDSON×GReeeeN（暂名）	Hudson	MUG	售价未定



梦幻之星 携带版2



12.3 ■SEGA ■RPG ■5040日元



本作被厂商和玩家同时寄予了厚望，不仅在战斗和职业系统上大幅进化，让游戏在"玩"上更经得起咀嚼，来自ACG各界的诸多当红明星角色的客串尤为聚敛人气。在正统《MHP》续作杳然无期之际，收集要素丰富、战斗动作华丽且支持四人协力游戏的本作无疑是PSP平台最受期待的联机游戏。单机模式的内容相比前作增加一倍，没有联机条件的玩家也能在投入的时间里获得乐趣满满的回报。



机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS



12.3 ■NBGI ■ACT ■6279日元



像《高达对高对》这种对抗性非常强的游戏其实很适合联机方便的PSP，所以在前作了获得不错的反响后，续作《高达对高达 NEXT》也来到了PSP上。本作并不是从街机原封不动地搬过来，游戏各方面的追加要素相当厚道，除了有专为PSP平台制作的新游戏模式外，最关键的还是追加了大量新机体，其中更是包括街机版没有的来自《高达00》第二季里的机体，绝对能让身为高达粉丝的你动心。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年12月					
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタジースターポータブル2	SEGA	RPG	5040日元
3日	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	NBGI	ACT	6279日元
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	SLG	5250日元
10日	BLEACH 灵魂嘉年华2	BLEACH ソウル・カーニバル2	SCEJ	ACT	4980日元
10日	风云新撰组 幕末传 携带版	风云新撰组 幕末传 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン2010	Konami	SPG	4800日元
10月	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO—ナルト—疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	FTG	5229日元
17日	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6090日元
17日	奈落之城 携带版 一柳和二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目的受难	日本一Software	AVG	5229日元
17日	萌萌二次大战略2	萌え萌え2次大战（略）2［chu～］☆	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
23日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	ACT	3990日元
23日	合金弹头XX	メタルスラッグXX	SNK Playmore	STG	5040日元
23日	SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable!!Vol.13 THE 恶魔ハンターズ エクソシスター	D3 Publisher	ACT	2625日元
23日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	AVG	6090日元
24日	水之旋律	水の旋律	Cyber Front	AVG	5040日元
2009年冬					
未定	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4980日元
未定	传说勇者的传说	传说の勇者の传说 —Legendary Saga—	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日记 13人目の日记所有者	角川书店	AVG	售价未定
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	6090日元
12日	海豹突击队 布拉沃火线小组3	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3	SCEA	STG	39.99美元
12日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	STG	39.99美元
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	AVG	39.99美元
14日	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	6279日元
14日	角斗士 斗士起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	FTG	5229日元
28日	11眼 交错	イレブンアイズ クロスオーバー	5pb.	AVG	5040日元
28日	天诛 红 携带版	天诛 红 ポータブル	From Software	ACT	3990日元
28日	不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Chunsoft	RPG	5040日元
2010年2月					
4日	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	5229日元
9日	但丁神曲	Dante's Inferno	EA Games	ACT	39.99美元
25日	拒绝命运！意志之力	の—ふぇいと！～only the power of will～	Alchemist	AVG	售价未定
25日	家庭教师REBORN 羁绊组对战	家庭教师ヒットマンREBORN！ 绊のタッグバトル	MMV	FTG	5229日元
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	FTG	5040日元
未定	黎明前的琉璃色 携带版	夜明け前より琉璃色な ポータブル	角川书店	AVG	6090日元
未定	.hack/Link	.hack/Link	NBGI	A・RPG	售价未定
发售日未定					
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level—5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level—5	RPG	售价未定

掌机王对战卡片规则介绍

注：本次附赠的卡片和《掌机王SP》97辑附赠的卡片可以混合使用来进行游戏。这里对97辑中规则的一些错误和疏漏进行了修订，游戏时请以本辑中的规则为准。

掌机王对战卡片
补充包#1
内含：
小编卡×3
角色卡×4
魔法卡×3

卡片解释

小编卡：代表玩家的卡片。在游戏之前应挑选好并背面向上放置在场上，游戏开始时，双方同时翻开。玩家可以依照卡上的叙述来使用小编卡的技能。

角色卡：印有各游戏中角色插画的卡片，相当于玩家的部队。每张角色卡都有自己的名字、HP、攻击力、防御力、最大等级和技能等要素。

魔法卡：以一些游戏词汇命名的卡牌，是玩家手中的魔法。玩家可以在自己回合的正式阶段中使用魔法卡。

游戏规则

游戏胜负：玩家选择的小编卡上有一个HP数值，将对手的小编卡HP减为0即为胜利。双方卡片都用完时，HP多的一方获胜。

角色升级：角色卡击败敌方任意一张角色卡后，该角色卡即升级，升级后角色回复所有HP。角色等级达到上限后将不能升级。

角色技能：角色卡的技能分为攻击技能（标有“近”或“远”）和特殊技能（标有“特殊”）两种。每张角色卡每回合只能使用一次攻击技能，特殊技能没有次数限制。

场上位置：每位玩家的场上最多有两张角色卡存在，分别位于前排和后排。标有“近”的攻击技能只能攻击对方前排的角色，标有“远”的攻击技能只能攻击对方后排的角色（与己方角色的位置无关）。

角色进场：角色卡在任何情况下进场时，其HP、攻击力、防御力、最大等级和技能等要素都回归卡片上的初始状态，等级为1。

流程顺序

在游戏开始前，玩家需要准备好自己的小编卡与套牌。套牌由任意角色卡与魔法卡构成，同名卡的数量不能超过2张，套牌中卡的数量应为恰好15张。决定好套牌的构成后，将套牌洗牌后背面朝下放在一边，两位玩家随机决定先后手顺序后，每位玩家抽三张卡，开始游戏流程。游戏中，两位玩家的回合交替进行，每个回合中都进行以下流程：

抽取阶段

开始回合的玩家从套牌顶端中抽一张卡放入手中，对手在此时不能抽牌。在整局游戏的第一回合中，先手的玩家不抽牌。玩家在这个阶段中不能使用任何卡片。在玩家的套牌被抽空后，略过此阶段。

正式阶段1

在正式阶段1中，玩家可以作出下列任意动作：

- （每回合限一次）使用角色卡，将角色卡放入前排或后排的空位中。在己方场上已经有两张角色卡的情况下，不能再使用角色卡。
- （每回合限一次）移动角色卡位置，只有在前排或后排有空位时才能移动。
- 使用魔法卡。
- 使用角色卡的特殊技能。
- 使用小编卡的技能。

进攻阶段

在进攻阶段中，玩家要宣告自己角色卡的哪个攻击技能进行攻击，以及攻击对方哪张角色卡。攻击宣告之后，攻击的角色卡与被攻击的角色卡之间互相造成伤害，伤害值为“攻击力-防御力”，负数视为0。受伤害的角色卡剩余HP由玩家累计记录，当HP小于等于0时，将该角色卡放入墓地。如果对方场上没有角色卡时，玩家则可以宣告攻击对方小编卡，小编卡没有防御力，直接以攻击力计算伤害。另外，在本回合中刚入场的角色卡不能使用技能，也不能攻击。在进攻阶段中，玩家不能使用角色卡、魔法卡和小编技能。

正式阶段2

玩家可以作出同正式阶段1的各种动作，完成之后可以结束自己的回合，对手的回合开始。

DVD光盘内容导视

游戏展望台

9款热门新作最新官方影像





梦幻之星 携带版2
光辉圣约3 瞳
100万吨的啪啦啪啦
怪物搜索者
极限脱出 9小时9个人9道门
武术 卡波耶拉战士
枫之谷 DS
龙大全
回廊

新作特搜队

最新发售游戏影像直击

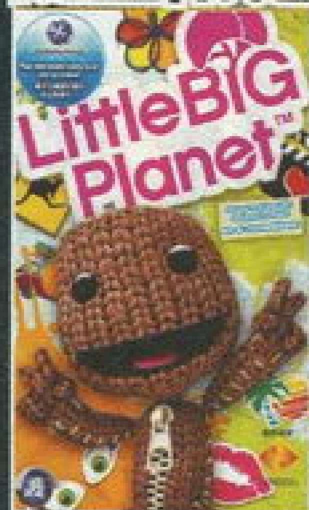




露娜 银色之星的和声
小小大星球
使命召唤 现代战争 动员
杰克与达斯特 迷失边境
忍者神龟 冲击
洛克人EXE 流星行动
神眷之力
大正野球娘 少女们的青春日记
寒蝉鸣泣之时 雀

随盘附送

实用资源倾情附送

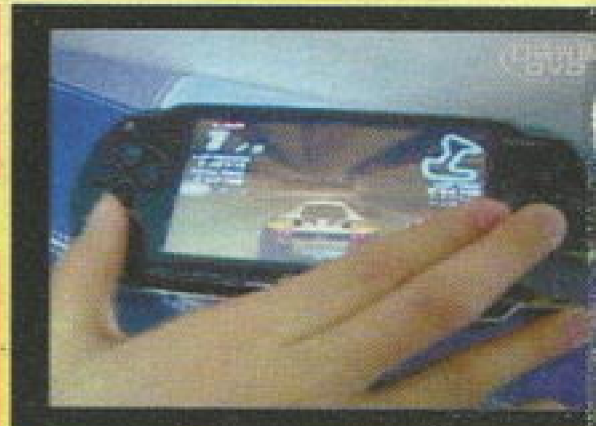


2款PSP ISO
小小大星球
侍道2 携带版
4款NDS ROM
使命召唤 现代战争 动员
刺客信条II 探索
洛克人EXE 流星行动
忍者神龟 冲击

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀电子版以及精选PSP主题、《伊苏7》迷你原声集等着你。

口袋特企

《山脊赛车2》
漂移达人！玩家单手挑战视频



新动一刻

妖精的尾巴　圣剑锻造师

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

忍者刺客　疯狂的城堡　蒙特祖玛的宝藏2

《口袋光环DVD》VOL.124 有奖问答题目

在《小小大星球》的演示视频中，布娃娃在贴纸机关上贴的是什么贴纸从而启动的机关？

A：花朵　B：脚丫　C：神灯

本辑活动奖品



PEGA双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年12月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第126辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

PEGA 2名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）

BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦

BTP-6389 1名 北通动力堡垒

三等奖

PEGA PSP 电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名

PEGA PSP无线耳机 1名



PEGA NDSL 折叠握把 1名

PEGA NDSL 立体扩音器 1名



PEGA NDSL 吉他键盘 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐综合网站

ezflash EZflash小组

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第122辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名



NDS烧录卡

漳州市	管智华
乌鲁木齐市	黄申方
上海市	陆一
苏州市	唐逸凡
铜仁市	余文刚
石家庄市	赵克勤

二等奖 5名

耳麦、电池、电源



太原市	郭畅
南宁市	劳宗烜
深圳市	刘家良
北京市	王靖丞
抚顺市	张祎

三等奖 6名



掌机周边

清远市	洪博
钦州市	李远鸿
南昌市	王祖星
天津市	杨晨
连云港市	于涛
上海市	曾广伟

《掌机王SP》第122辑DVD问答—中奖名单

答案：A

厦门市	马天成
揭阳市	郑蔚博
台州市	黄林威



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

猎人大全G

大16开144页+DVD

你是一位渊博的猎人吗？《怪物猎人》攻略以外的知识，你知道多少呢？就让本书为你揭开该系列背后的所有秘密。《猎人大全G》收录有《MH2》、《MHP2》、《MHP2G》、《MH3》几部系列劲作的官方资料设定，包括游戏概念插画、角色&怪物造型、场景原画、武具原画以及珍稀的未采用设定稿，144页篇幅信息量满载，关于《怪物猎人》的一切游戏背景内容均包含于此。附视频影像光盘，内含“《怪物猎人》5周年交响音乐会”全程影像，众多经典曲目恢宏演绎供您倾听欣赏。

12月上旬 全国上市

Hunter's Encyclopedia G

猎人大全G

官方的贵重设定资料

物造型、场景原画、武具原画、未采用设定稿

《怪物猎人》的一切游戏背景内容均包含于此

FANS的一大好礼



生化危机 终极珍藏

336页大16开精装特辑＋精选音乐CD

有史以来最权威的《生化危机》专辑！
文字量将近50万，336页满载精彩内容



历代作品全面巡礼
登场人物完全介绍
所有怪物资料档案
千余张官方设定图
数十份重要文档翻译
关键词、名场面、游戏秘闻
剧情、系统、隐藏要素……

已上市，各地报刊亭销售中

关于《生化危机》的一切
尽在本书中！

口袋玩家

VOL.25

224页全彩32开口袋本

精美赠品

深海的露琪亚精美碟包

游戏看台
口袋公园 皮卡丘大冒险

口袋漫画
阳光小小姐
Pokemew

研究所
荣耀之梦
——《口袋妖怪 心金·灵银》精灵全成就探析

口袋小说
画梦——天使与八音盒（2）





ISBN 978-7-89476-270-2

12月10日 全国上市

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-270-
掌机王光盘定价：9.8元